1992年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻第11号通巻47号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 520yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1992 10月号



読者参加 魔獣創世紀ヴァーズ

別冊付録 豪華完全保存版 PCエンジン オールソフト㊍レビューカタログへ VOL.1 '87〜'89

RPG大特集

モンスターメーカー サイレントメビウス ドラゴンスレイヤー英雄伝説II コズミックファンタジー3 ドラゴンナイトII ウィザードリィV ロードス島戦記etc.

対談 BIG3(広井、桝田、岩崎)天外魔境IIをふりかえる


20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
PCエンジンで
熱闘開始!!
人気マンガ「炎の闘球児ドッジ弾平」が、ついにPCエンジンに登場!! 試合シーンは、エキサイティングなアクションバトル。ショット、キャッチ、そしてパスフォーメーション。さまざまなテクニックを駆使して、ライバルチームを打ち倒せ！五つの神器と呼ばれる謎のアイテム探しなど、RPGの要素も加わったスーパードッジゲームの決定版。大興奮、超熱戦のスポーツゲーム！もちろん、対戦モードつき！
PC Engine
スーパーショットが唸る！
史上最強の格闘球技ゲーム
ここに登場！
©1992 HUDSON SOFT
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京
▲試合シーンは、アクションタイプ。パスを回してチャンスを作り、スーパーショットで敵をヒットしろ！
▲スーパーショットは大迫力のビジュアルつき！ 弾平の必殺ショットは、もちろん炎のシュートだ！
▲アクション以外にRPGの要素もたっぷり。フィールド画面で情報を集め、五つの神器を探しだせ！
▲友達との対戦プレイもOK！ 好きなチームが選べるから、弾平のライバルたちを操作することもできる！
炎の闘球児
ドッジ弾平
バッテリーバックアップ対応
PCエンジン用ソフト
9月25日発売 価格6500YEN(税別)
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900



DIGITAL COMIC
銀河お嬢様伝説
GALAXY FRAULEIN
ユナ
主題歌
「PS I LOVE YOU!」
ピンクサファイア
発売10月23日(金)
希望小売価格
(消費税別)
6,800円
もうすぐ・あなたのユナになる
原作・監督 明貴 美加
声の出演 横山 智佐
山本百合子
冬馬 由美
友情出演 広井 王子
他多数出演
デザイン協力 菊池 通隆
彼女の名前は、神楽坂優奈。通称ユナ。
銀河お嬢様コンテストで優勝し、アイドルとしてデビューした。
しかし、ユナが"銀河一のお嬢様"に選ばれた事を不満に思っている者たちが、ユナをワナにはめようとたくらんでいるのだ。
ちょっと、トロいところもあるが、彼女こそ"お嬢様中のお嬢様"なのだ!!
ユナの攻撃
たあーっ!
※画面写真は開発中の物ですので商品とは若干、異なります。
9月1日から
ユナの声が
聞けちゃうよ!!
テレホンPCランド
8月31日までは、通常通りです。
札幌/011-814-9900
東京/03-3260-9901
名古屋/052-586-9900
大阪/06-251-9900
広島/082-814-9900
福岡/092-713-9900
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
© 1992 HUDSON © 1992 RED ILLUSTRATION/MIKA AKITAKA CELLU WORK/KUMIKO NAKAYAMA
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)



ビッグ3の新作がついに見えてきた!!



なんとか撮影を許された新作の企画書の表紙（部分的）

な、なんと『天外II』のメインスタッフ、本誌の読者なら説明不要のこの3人組が、極秘裏に「『天外II』より面白い」（桝田氏）新作ゲームの制作を始めていた！　これは今月号特集「RPGマスター」のスペシャル企画「天外II大反省会!!」の中でポロッと明らかにされたもの。そろって目立ちたがりでしゃべり好きの面々のこと、いいかげん黙っているのがつらくなっていたようだ。さぁ、急いでP.54を開こう！

目撃者の証言

私はすっかり『III』の制作を始めているとばかり思っていましたが…。「3」だったとはねぇ。（編集者M）

企画書をチラッと見せてもらってひとこと。「こんなエグイことゲームでやっていいの?」（ドワーフ西谷）

企画書には文字のほかに、ところどころに奇妙な、動物のようなイラストがありました。（カメラマンN）

もうスッゴイの！　あっ、今度の新作の話なんだけどね。何がスゴイかはまだヒ・ミ・ツ♡（桝田助手ヒミツ）

今宵はパチスロでウッシッシ



新作発表のたびに世間を騒がせる、PCエンジン唯一の未公認ソフトメーカー・ゲームエクスプレス。その第4弾は、パチスロを題材にした『PCパチスロ・アイドルギャンブラー』（9月17日発売予定／¥8,900／4Mロムカード）だ。ギャルのグラフィックは今回もムフフのデキ。

（→P.76）



⬅台は2種類で、ひとつは本物をそのまま使用。のめり込みの度合いが違うのだ。

8耐！ チームアイレム19位完走



●みごと8耐を走りきった中川&中井の両ライダー。

今年の夏も鈴鹿サーキットにおいて、熱き戦い"コカ・コーラ鈴鹿8時間耐久レース"が開催された。レースは終盤までトップ3チームが同一周回にいるという、近来まれな展開で進行。途中アクシデントなどがあったものの、完走44台中ガードナー＆ビーティーが駆るOKI HONDAレーシングチームの勝利となった。と同時に、8耐史上最高である208周を記録。従来の記録を1ラップ平均で約2秒も上回る激闘を物語っていた。

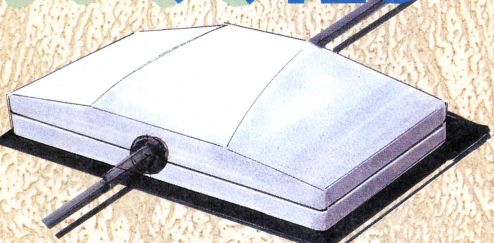
チームアイレムは、この厳しいレースをみごと完走。'90年から始めた8耐参戦で最高の総合19位、プライベーターで7位という輝かしい成績を上げた。今年も鈴鹿は熱く燃えていた…。



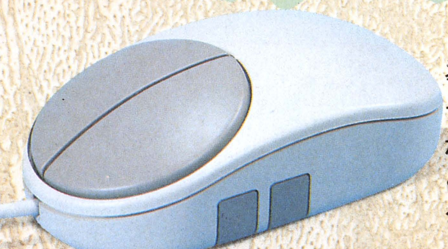
盛夏過ぎて ニューハード 3題

11月発売予定 メモリベース128

大容量バックアップユニットの名称がこのとおり正式決定した。「天の声2」やロムロムのバックアップの64倍の大容量を誇る強力なユニットだけど、対応ソフトがなければただの箱なのがつらいところ。対応第1弾の『信長の野望 武将風雲録』(光栄)との同時(11月中)発売予定で、価格はまだ未定だ。 (→P.75)



11月発売予定 PCエンジンマウス ¥4,980



もうひとつの周辺機器、PCエンジン用マウスは、今回初めてモックアップ(模型)が公開された。形はちょっとユニークだけど、大きさ・重さ(少し想像を加えて)・コードの細さなどがちょうど良くて、わりと使いやすそうな感じ。すでに発売されているPCのゲームでも、このマウスでプレイしたいものがいっぱいあったりして、対応ソフトの数によっては必携アイテムになるかも。

発売はやはり対応ソフト第1弾の『レミングス』(サン電子)と同時で、11月末ごろになりそう。価格は¥4,980(税別)と、マウス単体の販売ながらリーズナブルな設定だ。 (→P.75)

10月1日発売 コナミ グラフィックコンピューター PICNO ピクノ ¥29,800



コナミよりお絵描き専用コンピュータ「PICNO」が発売される(PCエンジンの周辺機器ではない)。テレビにつないで使用する。ペン入力で、160色使用可能、そしてサポート機能も豊富で、なかなか描きやすい。さらにICカードが使用でき、描いた絵をセーブしたり、別売りの拡張ソフトでより"お絵描き"を楽しめるのが、スゴイ！



月刊 勝PCエンジン 1992 ⑩ Vol.46
発行／角川書店

10

[10月号目次]

C・O・N・T・E・N・T・S

全国推定3000万人のロープレファンに贈る特大企画

RPG MASTER'92

NEW SOFT PART

〈話題の新作情報〉

HOW TO WIN PART

〈人気RPGが満載〉

SPECIAL TALK PART

〈次のプロジェクトの話題も飛び出した!?〉



超大型別冊付録

●PCエンジンの全ソフトを網羅するカタログの決定版!!
●これを見ずして、PCエンジンゲームは語れないぞ!!

裏技コレクション付き 全68P

'87～'89年版

オールソフト㊡レビューカタログVol.1

GAMEDATA

	CD-ROM²
	スーパーCD-ROM²
	新旧CD-ROM²両対応
4M	Huカード(数字はメガ数)
	GT対応
	PC・SG両対応
SG	スーパーグラフィックス専用
BU	バックアップ対応
RPG	ロールプレイング
A.RPG	アクション・ロールプレイング
STG	シューティング
ACT	アクション
AVG	アドベンチャー
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
PZG	パズル
A.PZG	アクション・パズル
ETC	その他

《GAME INDEX》アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

COVER

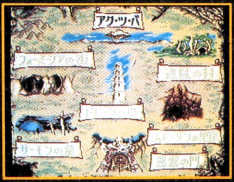
illustration●佐々木晃[TONG KING SHOW]
art direction●グァバモリオカ
logo design●高木和雄[AR+DA]

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM

おもしろさ

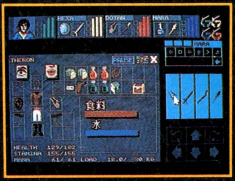
没頭！

世界のRPGファンを興奮の渦に巻き込んだ
あの「ダンジョン・マスター」が
PCエンジン・オリジナル・シナリオで
いよいよ登場。
それぞれ独立した7つのダンジョンを冒険します。
驚異的なリアルタイム性はPCエンジン
ならではの高速処理でさらにパワーアップ。


用意された7つのタンション


敵との対決もリアルタイム


戦い方も千差万別


絶えす持ち物や水、食料に注意



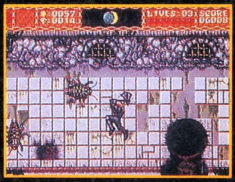
9月18日
発売
希望小売価格
¥8,200
(税別)

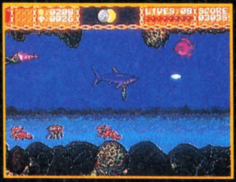
ダンジョン・マスター/セロンズ・クエスト
Theron's Quest
Dungeon Master

FTL

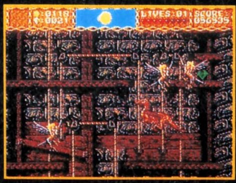
変身！

神々との死闘を、5段階の変身能力をフルに使って
決行するアドベンチャー型アクションゲームが
満を持して待機中。
森林、山、ジャングル、海底、月面といった
変化に富んだ、そして謎に満ちた舞台を、
高度なテクニックをプレイヤーに要求する
興奮のアクション・ゲーム。


戦いのスタートは戦士


海中では鮫に変身


月面では岩石巨人になって敵を倒せ


トラゴンにも変身



9月29日
発売
希望小売価格
¥7,400
(税別)

シェイプシフター〜魔界英雄伝〜
Shapeshifter

PC Engine SUPER CD·ROM² SYSTEM

DATA WEST
visual conversation

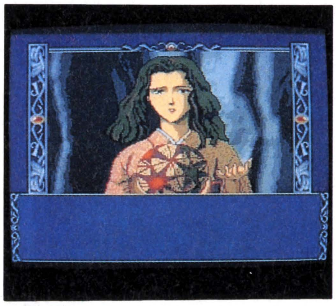
PCエンジンでDAPSをついに実現!!

DAPS

あのアニメとはちがう。

DAPSとは Datawest Active Picture Systemの略で、CD-ROMの容量が許す限り、フルアニメとADPCM音声、効果音、内蔵音源によるBGMの完全平行連続再生が可能な、データウエスト独自のシステムです。CD-ROMソフト界に衝撃を与えたこのシステムが、ついにPCエンジン・スーパーCD-ROM²で実現しました!! "あのアニメとはちがう" CD-ROMの為のNo.1技術です。

特許出願中





PCエンジンのDAPS搭載第1弾ソフトは、人のこころに潜入する能力を持つ、サイコ・アナリスト降矢木和哉(ふるやぎきかずや)が主人公のサイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3[AYA]です。お楽しみに。

サイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3[AYA(アヤ)]

[AYA]
PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3

SUPER CD·ROM²

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社


MICRO WORLD
ベイビー・ジョー
BABY JO
THE SUPER HERO
ヤッホ〜!発売したよ!
さぁ、僕についてこれるかな。
とっても賢くって、かわいいベイビー・ジョーが遂に登場。
災難ばかりの彼の家探しを助けてあげて、
いっしょにお家へ帰ろうよ!
LORICIEL
この商品はロリッシェルの許諾を得てマイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL
SUPER CD·ROM² SYSTEM
ACTION GAME
絶賛発売中!
この広告で「ザ・キックボクシング」を知った人は遅れている。
絶賛発売中!
本格的格闘技。熱い夏!
対戦プレイOK!
The KICK BOXING
ザ・キックボクシング
SUPER SPORTS GAME
SUPER CD·ROM² SYSTEM
この商品はロリッシェルの許諾を得てマイクロワールドが発売しています。©LORICIEL
SPACE ACTION ADVENTURE
銀河の果ての神秘のドラマ。
10月9日㈮
発売予定
1992.秋 あなたと冒険の旅へ
SLIME WORLD
©EPYX
[スライムワールド]
SUPER CD·ROM² SYSTEM
マイクロワールド 株式会社
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255㈹

今世紀最大の頭脳戦略

頭脳が走る、熱走サーキット。
目指せコンストラクターズチャンピオン!

LASER LS001-JORD

ENGINE
Type : Jord HB
NO.of cyclinders :V8(72")
Capacity : 3494cc
Compression ratio : 12 : 1
Maximum power :730bhp/13,5 0rpm
Maximum rpm : 13,80 rpm

TRANSMISSION
Gearbox : Laser si
Driveshafts : La
Clutch : AB

CHASSIS
Front suspention : pushurod
Raer suspention : pushurod
Suspention dampers :Kone
Wheel diameter : front :13in . rear :13in.
Wheel rim widths : front : 12.5in. rear : 16.3in.
Tyres :Good tear

F1チームシミュレーション
F PROJECT



1992.9/11
発売
価格6,980円（税別）

レーザーソフト
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575
LASER SOFT

1992年9月25日（金）
スーパープレミアム・パッケージで
堂々発売！

① **豪華！**　レーザーソフト初！　特典同梱ダブルケース仕様
② **美麗！**　越智先生描き下ろし　カラーイラスト・レーベル
③ **必見！**　コズミックの全てがわかる！
44Pオールカラー・ガイドブック
④ **便利！**　A3版フルカラーマップ／呪文・アイテム一覧表
⑤ **興奮！**　特別グッズが当たるスペシャル・アンケートカード

特別価格　7,600円（税別）

銀河の平和を守るため命を燃やす少年ユウ！
未来に人々の夢をつなぐため戦う戦士バン！　そして今……

銀河にまた新たな英雄伝説が生まれる。

1992.9/25
発売!!



コズミック・ファンタジー3
・冒険少年レイ・

STAFF
原作・キャラクターデザイン
越智　一裕

デザイン・ワークス
小原　渉平

CAST
レイ……辻谷　耕史
マイ……冬馬　由美
ダイゴ…鈴置　洋孝
ニャン…深雪さなえ
ユウ……高山みなみ
サヤ……高田　由美
バン……関　俊彦
リム……鶴　ひろみ
主題歌
「コズミック・ファンタジー」
歌　高山みなみ
挿入歌
「ニャンのうた」
歌　深雪さなえ

「コズミック・ファンタジー」シリーズ
メディア・ミックス・プロジェクト　遂に発動!!

第1弾！　小説版「コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ」
勁文社刊　780円　好評発売中！
第2弾!!　「コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
攻略ファンブック（スペシャルCD付）」
徳間書店インターメディア刊　9/25　ゲームと同時発売!!
第3弾!!!　そして待望のアニメ化決定！
オリジナル・ビデオ・アニメ「コズミック・ファンタジー」
制作進行中!!
その他、続々計画中！　続報に乞うご期待！

SUPER CD·ROM² SYSTEM　PC Engine
PCエンジン
スーパーCD-ROM²専用ソフト

『コズミック・ファンタジー3』の情報を少しでも早く知りたい君へ…
コズミック・ダイヤル　TEL.03-5394-5585
絶賛ON AIR!!

＊『コズミック・ファンタジー3』の情報が誰よりも早く聴けるぞ！
<今月のプログラム～9/4ビジュアル編第2章　9/5～9/24ビジュアル編第3章　9/25～㊙編>



好評発売中! スーパーファミコン	10月発売予定 PCエンジン 8M Hu-CARD	年末発売 PCエンジン スーパーCD-ROM²
スーパーフォーメーションサッカー 7,700円(税別)	ファイヤープロレスリング3 レジェンドバウト 税別予価7,900円	宇宙戦艦ヤマト 税別予価7,500円 ©西崎
スーパーファイヤープロレスリング 8,500円(税別)		

新たなる秩序への胎動・・・

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM



先の大戦終結から一年・・・。
君主を失い衰退の道を辿る
かつての大国イストラムーに於いて
再び戦乱への炎が燃え上がった。

新たなる秩序の頂点に立つべく野望を胸に
戦いの扉をあける男・・・ベルクファスト。
平和と自由を取り戻すべく戦いに身を投じる
王家の血を受け継ぐ男・・・ライアン。
そして神の名の元に於いて全てを裏で操る男・・・。

全ての野望と情念、誇り高き意志が
巨大な炎の塊となり

今再び宇宙(そら)を駆け巡る。

SCENARIO SIMULATION GAME

Super Schwarzschild 2

スーパーシュヴァルツシルト2

年末発売予定 標準小売価格 7,800円

スーパーCD-ROM²専用

好評発売中!!

すべての興奮と感動は
ここから始まる。

スーパーシュヴァルツシルト

CD-ROM²・
スーパーCD-ROM²両対応
標準小売価格
7,800円

■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■スーパーシュヴァルツシルト2の資料をご希望の方は、右の資料請求券に、郵便番号・住所・電話番号・氏名を明記の上、封書にて工画堂スタジオまでお送りください。

ねこさんちーむ
KOGADO Software Products

(株)工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL:03-3353-7724

スーパーシュヴァ2資料請求券(マルカツ・10月号)
〒
ご住所
TEL
お名前 様



イラスト／加藤雅基



愛があふれるQ極のゲーム…それがRPG。悪がはびこるRPGの世界では、いつでも救世主を…そうキミという勇者の出現が待たれているのだ。さあ、どれを選び、どこに旅立つかはキミしだい。(勝)が自信を持ってお贈りする"マスターシリーズ"第2弾、RPG編スタート！

INDEX

NEW SOFT

HOW TO WIN

TALK SHOW

キャラがとってもかわいいRPG

モンスターメーカー 闇の竜騎士



NECアベニュー／11月発売予定／価格未定

待ちに待ったワールドマップの一部を大公開だ

『ＭＭ』ファンのみんな、お待たせっ!!　ついにゲームの舞台になるワールドマップの一部が公開されたぞ。この大陸は、ゲームの序盤の舞台で、全体マップの$\frac{1}{6}$の広さ。…ということは、全体マップはこれのなんと6倍!!　この広大な世界で、大冒険が繰り広げられるぞっ!!





⬆とってもキレイなビジュアルシーンが、いっぱい用意されているぞ。バリバリのアニメーションだ！



➡この広い世界で、どんな冒険をするのか楽しみだね。



⬅かわいいキャラが元気いっぱいで戦闘するぞ。

1 ライアの村・フェルンド

主人公ライアが暮らしている村フェルンド。平和な日々が続いていたこの村に、ある日突然盗賊団が押し入り、村は半壊してしまった。この盗賊団の容姿がライアによく似ていたため、村人から冷たい目で見られるようになってしまう。そして、村を出ることに…。



⬆これが、村のなかの画面。のどかな雰囲気が漂っていて、ふるさとって感じだネ。空気がおいしそう。

2 東の森・ラスバドル

村を出るとウルチという名のコボルトが「まず、東へ行くといいよ」といいながら近寄ってくるんだ。ウルチをパーティに加えて、東へ少し歩くとこのラスバドルの森が広がっている。この森はライアがよく散歩をしていた場所で、おとなしい精霊たちが住んでいるんだ。この森ではモンスターとの遭遇がなくて、ライアが歩いていると精霊が現れる。精霊は攻撃してこないで、すぐに逃げちゃうんだ。逃げるときにアイテムを落としていくよ。



⬆この森に入ると、フィールド画面からこの画面に切り替わるんだ。



⬆この森にはモンスターは登場せず、精霊が現れて武器などのアイテムを落として逃げていく。



3 レイの村・ラスカーム

ラスバドルの森を抜けると、ライアの幼なじみのレイが暮らしているラスカームの村がある。この村はフェルンドの村よりひとまわり大きくて、武器屋もあるぞ。



⬆この村にはショップがあるから、いろいろ買い物をしよう。

4 鐘乳洞と山道

大陸の中央を縦に延びている山脈に、ポッカリと口を開いている鐘乳洞がある。ここは、占い師ヴィシュナスが住むヴィシュナスロードにつながってるんだ。鐘乳洞を抜けたら、登山をすることになるよ。



ヴィシュナスケイブ

⬅ダンジョンのなかは、こんな感じになっているぞ。ドキドキするよね。



ヴィシュナスロード

➡山では、ちゃんと画面が変わって山道がでてくるんだ。頂上めざしてガンバ！

5 城・レオスリック

この大陸を統治している大きな力を持ったレオスリック城。この城には城下町があって、とってもにぎわっているんだ。店のなかには、行列ができるほどの人気の店がある。



⬆お城のグラフィックもとってもキレイで、立派な感じだね。

新たに判明した『MM（モンスターメーカー）』のシステムを大紹介!!

アイテムの受け渡しも楽ちん！

アイテムの受け渡しは、ステータス画面で方向キーを左右に押すことでキャラの画面が切り替わって、“はずす”や“そうび”などのコマンドを開かなくても簡単にできるんだ。

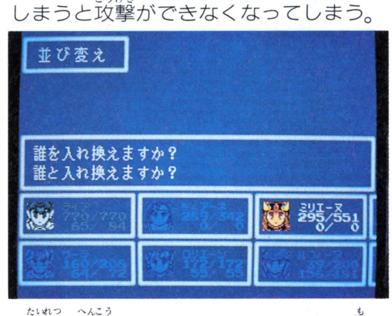


画面が切り替わる

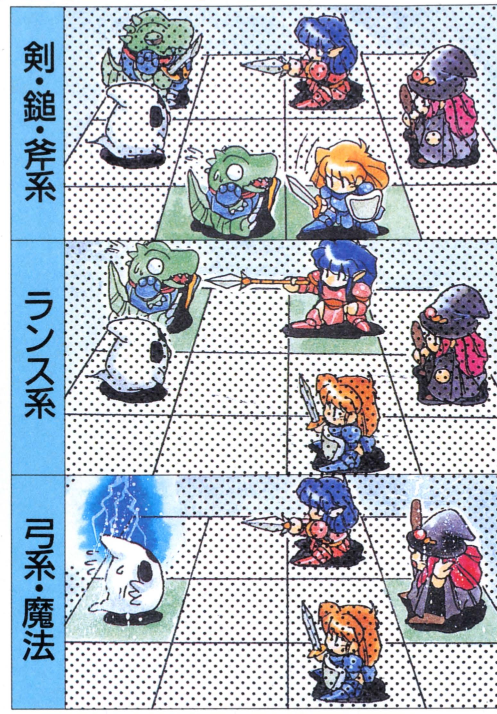


武器によって隊列を組み替えよう

このゲームのパーティは最大8人までで、前4人・後ろ4人の隊列で並ぶようになっているんだ。戦闘のときは、この隊列がとっても重要で、敵も隊列を組んで登場するぞ。武器のなかには直接攻撃の剣・鎚・斧系と間接攻撃ができるランス・弓系があって、キャラの持っている武器によって前列にするか後列にするかを考えなければいけない。例えば、ロングソードを装備したキャラを後列にしてしまうと攻撃ができなくなってしまう。



⬆隊列を変更するときには、キャラクターの持っている武器を確認しよう。

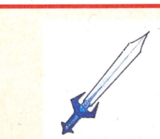


登場するアイテムの一部を紹介

PCエンジン版『モンスターメーカー』に登場するアイテムは、なんと200種類以上！　ロングソードやマジックシールドなど、RPGでは定番のアイテムがそろっているぞ。また、キャラクターは、左右の手にアイテムを持つことができるから、攻撃的な性格の人は両手に武器を装備させてガンガン戦うこともできるよ。



バトルアックス
破壊力バツグンの強力な斧。片手で持てる。



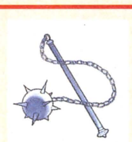
ロングソード
これはもうおなじみの鉄でできた長剣。



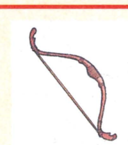
バトルハンマー
叩くだけじゃなくて、突くこともできる武器。



ランス
片手で扱える、最も長い槍。ちょっと高いのだ。



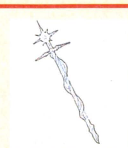
モーニングスター
チェーンの先にトゲつき鉄球をつけた鎚。



ショートボウ
後列の敵も攻撃できるが、破壊力は小さい。



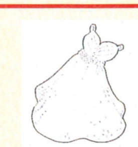
マジックシールド
テレシア大陸で、最も強力な盾。



マジックワンド
これを装備すると、魔法攻撃の威力がアップ。



指輪
これをはめると、防御力が少し上がる。



真珠のドレス
これを着ると、魔法攻撃の防御力がアップする。

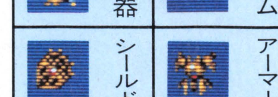
アイテムの判別がとってもわかりやすい？

アイテムのなかには、名前だけ見てもよくわからないものってあるよねえ。そこで、このゲームではアイテム名の横にマークをつけることで、とってもわかりやすくなっている。



⬆アイテム名の横についているマークで、武器か防具かなどの判別ができるようになっているよ。





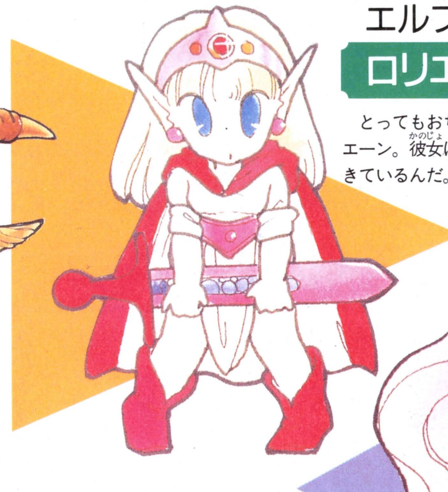
 イラスト／うらべ・すう

テレシア大陸で冒険するメインキャラクター



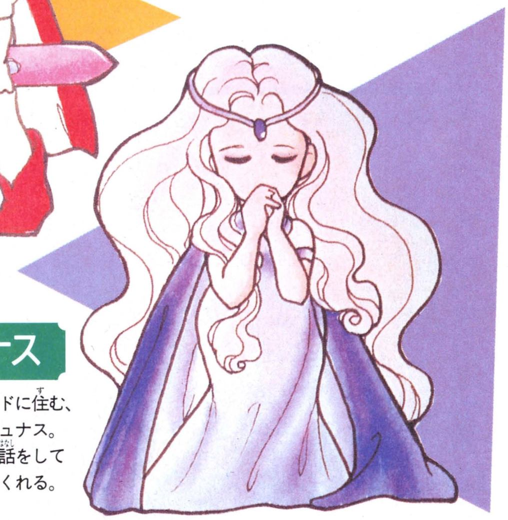
主人公
ライア

主人公は、緑の瞳と長い黒髪をしたあやしい魅力をもつライア。ライアには、モンスターを魅了する能力がある。



エルフ
ロリエーン

とってもおちゃめで、元気いっぱいのロリエーン。彼女はこう見えても、うん百年も生きているんだ。人間だったら仙人だよネ。



占い師
ヴィシュナス

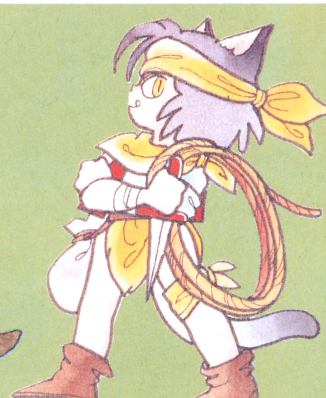
ヴィシュナスロードに住む、盲目の占い師ヴィシュナス。ライアにいろいろな話をしてくれ、目的を教えてくれる。

こんなキャラも登場!!



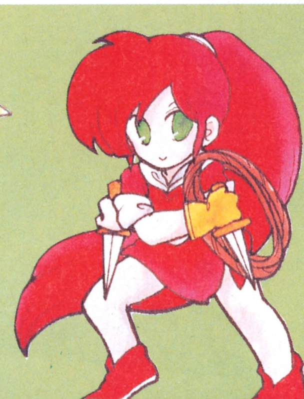
コボルト
ウルチ

フェルンドの村を出ると、現れてはじめにパーティに加わるコボルトのウルチ。かわいいネ。



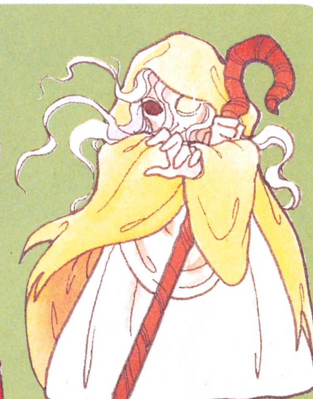
シャーズ
シャット

パーティに加わってくれる、心強い味方のシャット。普段は傭兵をしているんだ。



シーフ
メアリ

身軽な動きのメアリ。彼女も傭兵で、シャットと違いパーティに加えたいときはお金が必要なんだ。



塔にいる魔女
ガーラ

フェルンドの村の北にある塔にいる魔女のガーラ。この塔で、モンスターを合体できる。

RPG MASTER '92

Writer's Note

なかなかくわしい情報が入ってこなかった『モンスターメーカー』だけど、ついにワールドマップの一部が公開されて、序盤のストーリーもだんだんと見えてきた。人気チャート爆進中の『MM』だけに、とっても気になるところだよね。近いうちに、イベントなんかも紹介できると思うから期待して待つべし！（ポチ）

新画面、ついに入手！

サイレントメビウス

角川メディア・オフィス／来春発売予定／価格未定



AMPのキャラクターたちが、キミのモニターに出現！

発売前から話題を独占している『サイレントメビウス』も、いよいよ完成にむけてカウントダウン開始！　ストーリーはなんとPCエンジン版のためだけに作られた完全オリジナルエピソードなのだ！　すでにコミックや劇場版を見たキミでも、まったく新しい『サイレントメビウス』の世界を体験することができるぞ。

今回はゲームで活躍することになるAMPの戦うヒロインを大紹介！　彼女たちの新しいビジュアル画面も入手したので、そのハイクオリティなグラフィックからゲームの雰囲気をいろいろ想像してみるのも楽しいぞ！

—サイレントメビウスとは—

月刊「コミックコンプ」（角川書店）で大好評連載中。この夏はついに映画の第2弾も劇場公開され、大ヒットを記録。物語の舞台は発展を極めた近未来の電脳都市"MEGA TOKYO"。人間界征覇をもくろむ妖魔と、対妖魔用特殊警察"AMP"との激しい戦いが描かれている。そんな個性豊かなAMPのメンバーの魅力をゲームでも再現すべく、PC版には最大限の注意が払われているぞ。

香津美・リキュール





強力な魔力を使いこなす、本編の美しき主人公。大魔導士ギゲルフ・リキュールを父に持つ。父ゆずりの魔力が、PC版でも炸裂するのか？　また、剣皇グロスポリナーは登場するのか？　いずれにせよ、彼女の行動がAMPを導いていくことは間違いない。

香津美・リキュールDATA

身長：165.0cm　体重：52.0kg

スリーサイズ：83-60-85

血液型：O型　出身：ハワイ

ラリー・シャイアン



AMPの創設者であり、現所長。上級妖魔に匹敵する高いパワーを持つ。その力はゲームでも大いに発揮されるだろう。





ラリー・シャイアンDATA

身長：176.0cm　体重：55.0kg

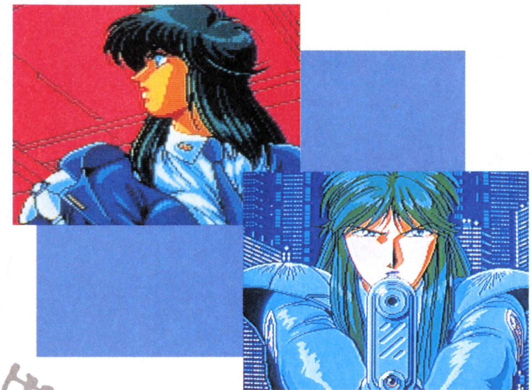
スリーサイズ：88-63-90

血液型：？　出身：？

 　※画面は開発中のものです

キディ・フェニル



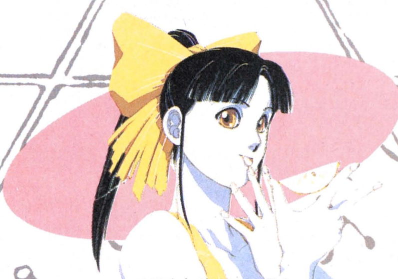


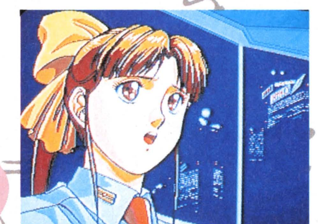
AMPの切り込み隊長。妖力は使えないが、全身をサイバーコートされており、そのセクシーな外見からは、想像もつかない怪力を持つ。男まさり、かつ直情的な性格で、ここ一番で頼りになるタイプ。ゲーム本編でも優れたファイターとして活躍が期待できそうだ。

キディ・フェニルDATA

身長：166.0cm　体重：？
スリーサイズ：85-60-88
血液型：B型　出身：豪州

彩弧由貴



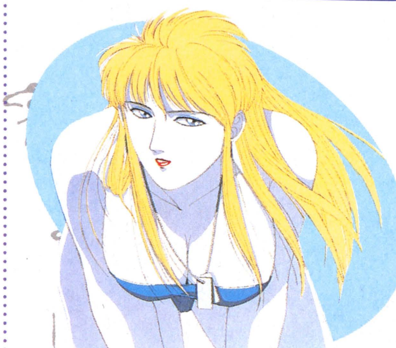


AMPの中では最年少。弱いながらも予知などの能力を持つ未成熟な超能力者。通常はオペレーターとして活躍している、笑顔の愛らしい少女だけど、その予知能力がゲームにも深くからんでくるかもね。彼女が副業で経営する喫茶店は登場するかな!?

彩弧由貴DATA

身長：155.0cm　体重：46.0kg
スリーサイズ：78-58-82
血液型：A型　出身：日本

レビア・マーベリック



メカニックの開発、研究にかけては右に出る者のいないコンピュータのエキスパート。ビジョネイル（コンピュータネット内で自由に活動できる能力を持つ者）としても超α級である。ゲーム中でも、ロジックスペースでのバトルとなったら、彼女の特殊能力が発揮されそうだぞ。パートナーである3つのメカたちの活躍も気になるところだね。

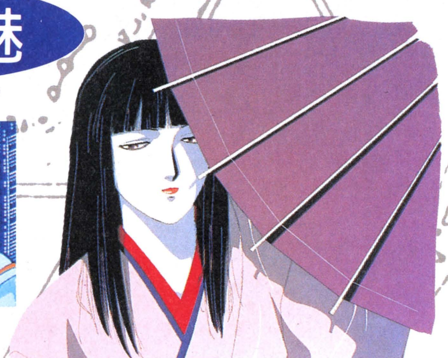


レビア・マーベリックDATA

身長：173.0cm　体重：54.0kg
スリーサイズ：93-61-90
血液型：A型　出身：L.A.

闇雲那魅





地底深くから世界を支えてきた闇雲家の後継者。霊力攻撃がゲームでも活躍しそうだ。その優雅さ、おしとやかさ、そして極度の潔癖症もしっかり表現されているぞ。

闇雲那魅DATA

身長：159.0cm　体重：48.0kg
スリーサイズ：80-59-82
血液型：AB型　出身：日本

で、ただいまの進行状況!!

現在の具体的な開発状況をこっそりキミだけにお教えしよう。ストーリーはすでに完成しており、一部のマップや移動システムのコンセプトも、ほぼ完成。はっきり言って現段階のまま発表してもおかしくないほどハイクオリティで、今までにない新システムも採用されている。しかし、より深いゲーム体験を提供すべく、スタッフは日夜奮闘中なのだ。キミの手元にいずれ届く製品版は、きっと新しい驚きと興奮を与えてくれるはずだ!!

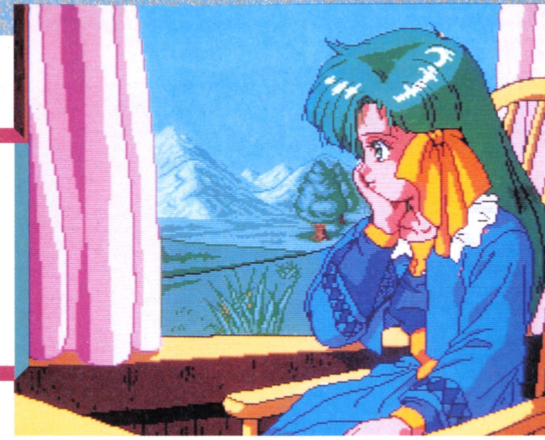
RPG MASTER '92 Writer's Note

本文中にも書いたけど、『サイレントメビウス』の大きな魅力は何といっても個性豊かなAMPのメンバーたち。編集部の面々に聞いてもやれレビアだのやれ那魅だのとうるさいこと。改めてファンの思い入れの強さを実感したワタシです。

ゲームもその期待に応える入魂の作になりそう。完成が楽しみ！　（ぷう）

若き王子、アトラスが活躍するぞ!

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II



ハドソン／12月23日発売予定／¥7,200

ファン期待の人気シリーズ最新作, PCに見参!!

ファルコムの誇る人気RPGシリーズ、『ドラゴンスレイヤー』の最新作『英雄伝説II』が早くもCDロムで登場だ。今回の舞台は、前作から20年が過ぎたイセルハーサ。前作の主人公セリオスは許嫁のディーナと結婚し、ファーレーンの国王となっている。そして、今回の主人公は彼の息子アトラス王子だ。英雄の血を引くサラブレッド、アトラスの活躍に注目せよ!!



⬅今回の主人公、アトラス王子。息子だけあって、父セリオスの面影が色濃く残っているのが感じられる。



⬅プレイしやすいと評判だった、ゲームシステムは今回も健在。より完成されたものに仕上がっている。

新たな伝説を創る個性豊かな勇者たち

今回のパーティも前作に劣らず、個性豊かな曲者揃い!! 戦士のように鍛え上げた肉体を持つ魔術師や、世間知らずの箱入り娘、記憶喪失の謎の戦士。はたして彼らがどんな活躍を見せてくれるか、期待せずにはいられない!!

主人公 アトラス王子



➡前作の英雄セリオスの息子にして、ファーレーンの王子。尊敬する父の背中を見て育ったためか、外見から性格まで父セリオスに生き写し。ただし父と比べると、やや坊チャン育ちの甘さが目立つのが玉にキズ?

肉体派魔術師 ランドー

魔術師＝ひ弱という世間のイメージをぶち壊すべく、呪文修業のかたわら肉体の鍛練に明け暮れたという変わり者。お蔭で戦士顔負けの筋肉を得たのはいいが、呪文の方が中途半端に!?



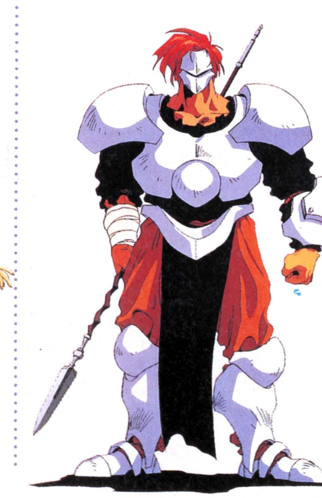
箱入り娘 フローラ

娘を溺愛する成金オヤジに育てられた、世間知らずの箱入り娘。そのため時々突拍子もない言動をするが、生来の育ちのよさからか世間の評判はおおむね良好。ことに呪文に関しては、意外なほどの実力者。



謎の鉄仮面 シンディ

自分の名前以外は、ほとんどの記憶がないという謎の戦士。雲を突くような巨体に鉄仮面という見るからに怪しげな外見だが、性格はいたって温厚。前作のエピソードと深く関わりがあるという噂あり。



父セリオスの命を受け，アトラスの旅が始まる

物語の始まりは、前作同様ファーレーン王国。突然発生した大地震の影響で、国中は大混乱。人々は王国再建のために、大忙しで働いている。そんななか、王位継承権を得る16歳となったアトラス王子は、父の命令で各国視察の旅に出ることになるんだ。この序章は、プレイヤーにとってはいわば肩慣らし。前作からの時間の流れを理解するために用意されたシナリオなのだ。そのため、登場する敵もほとんどがスライムなどの無害なモンスターばかりである。前作で登場した懐かしい人物との出会いや、世界の移り変わりを、旅行気分で楽しもう。

美しくアニメーションするオープニングを見よ!!



CDロムの性能をフルに生かして、滑らかにアニメーションする、オープニングのグラフィックはグレイトのひとこと!! こいつは必見ものだゾ!!

⬆➡滑らかな動きとともに、パーティのメンバーひとりひとりが紹介されるオープニング。まるで映画のワンシーンを見るような雰囲気。

☆教会の爺やは大の苦手…



⬆やんちゃな盛りのアトラスも、教育係の爺やだけは大の苦手。なにしろ、現国王の父セリオスの世話もしたという古強者だもんね。

やんちゃ坊主のアトラスは、大地震もナンのその、スライムいじめに明け暮れる毎日を過ごしている。そんなアトラスの唯一の苦手は、教育係の爺や。勉強嫌いは、父譲りの性格かな？



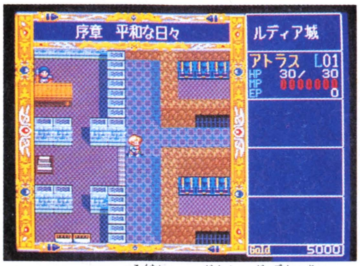
⬅爺やの目を盗んで、スライムいじめに出かけるアトラス。

☆そして、旅立ちの時はきた!!



➡前作の主人公セリオスも、いまや貫禄のある国王陛下。

16歳の誕生日を控えたアトラスは、父セリオスから諸国視察の旅に出るよう命じられる。しかも、身分を隠し護衛すら付けない一人旅である。昔ほど危険はないとはいえ、少々不安。かわいい子には旅をさせろというけど、随分と思い切ったことをさせるものだ。

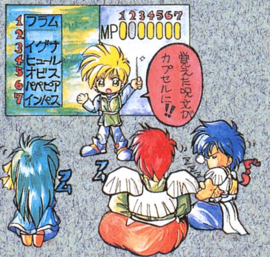


➡ファーレーン国内は、地震の事後処理におおわらわ。猫の手も借りたい忙しさだ。

⬅王宮の地下は、武器庫になっている。装備を調えて、旅立ちに備えろ!!



宿屋いらずの呪文システム



前作では、呪文を使うごとにMPが消費され、MPを回復するには、宿屋に泊まる必要があったのだが、今回は違う。なんと呪文は時間とともに自然回復するのだ。これで長旅も安心!?

☆懐かしい人々との出会いもあるぞ

アトラスは旅の先々で、セリオスゆかりの人物たちと出会うことになる。炎の遊び人ローや、海賊のボアードなど、前作をプレイした人にとっては懐かしい人物が大勢いるぞ。彼らの成長ぶりを見るのも、今回の楽しみのひとつになりそうだね。



⬆前作からのプレイヤーにはすっかりお馴染み、炎の遊び人ロー。

RPG MASTER '92 Writer's Note

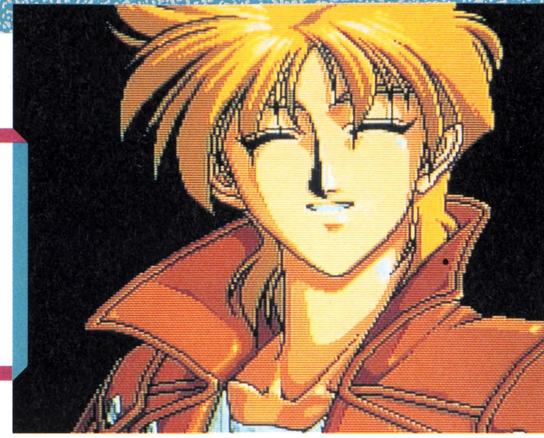
CDロムの性能を生かして、バリバリ喋ってガンガン動く『英雄伝説II』。前作でも好評だったオートバトルシステムがより賢くなったり、新呪文システムを採用したりと、内容はさらに充実!! しかも今回は、前作で謎のままだった"竜の卵"、"ヨシュア"などの秘密が明らかになるゾ!!

(KAZ)

躍動感あふれる男のA・RPG

Fiend Hunter
フィーンドハンター

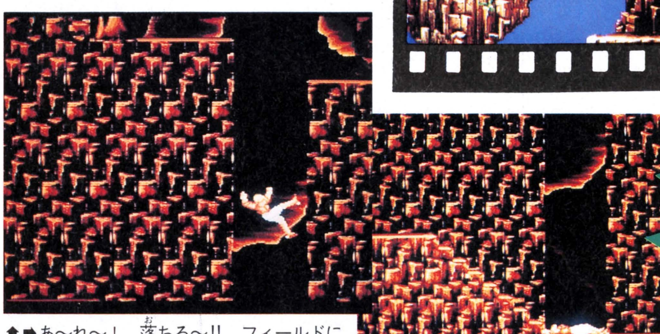
ライトスタッフ／11月発売予定／価格未定



超リアルなキャラの動きが,スゴすぎる!!

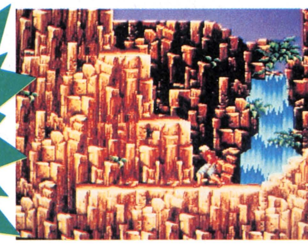
ハードボイルドな設定が魅力のアクションRPGが、これ。かっこいいキャラクターが、200パターンを超える超リアルで多彩な動きを見せてくれるぞ。視覚的な演出も盛りだくさん!! 手に汗握るアクションの連続が、スゴイぞ!!





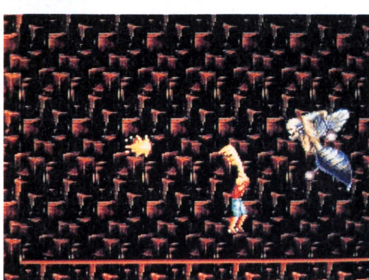
⬆➡あ〜れ〜！ 落ちる〜!! フィールドには、トラップも仕掛けられているぞ。

スムーズな動き!!



⬅フィーンド(魔獣)の動きにも、豊富なアニメーションパターンを使ってるぞ。

迫りくるフィーンドとの白熱のバトルシーン!!



このゲームのバトルは、敵の攻撃を見切りながら戦う本格的なアクションシステムを採用。キャラの動きを重視してデザインされているだけに、今までのA・RPGとはひと味違う白熱したバトルシーンが展開されるぞ！



⬅メカっぽいフォルムが、カッコイイ。どんな攻撃をしてくるのかな。



⬅フィーンドは、それぞれ個性的な攻撃をしてくるから、かなり手強い相手だぞ。



⬆変形するエクシーを使いこなして、ボスを倒すのだ。エクシーは自動的に攻撃するぞ。



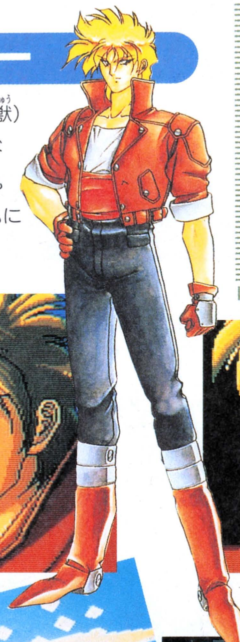
⬅怪しい魅力がプンプンにおうフィーンド。なんか色っぽくてボヨヨンな攻撃をしてくれそうな雰囲気だよね。

ギュンギュンなボス!

魅力的なキャラクターと美しいビジュアルに感動!!

主人公
フィード・スラスター

主人公のスゴ腕フィーンド(魔獣)ハンター。幼い頃に母をフィーンドに殺され、ハンターであった父も行方不明となった。エクシーとともにフィーンドに立ち向かうのだ。



フィードの相棒
エクシー

さまざまな特殊能力を持つ光態フィーンド。その潜在能力には、エクシー自身も知らない謎の力を秘めている。戦闘では、フィードのオプションとして戦ってくれるのだ。



⬅フィードと一緒に戦ってくれるフィードの相棒。



⬆美しいビジュアルシーンが、ハードボイルドなストーリーを彩る!!



⬅ティアラと一夜をすごしたあとの、サワヤカな笑顔。うん、ワカルぞ。

⬇こういうシーンがなくちゃ、ハードボイルドとはいえない(?)。





⬅走るぅ〜、走るぅ〜、オレ〜た〜ち〜。荒野を疾走するフィードだ。



オレたちに、明日はない!!

ティアラ

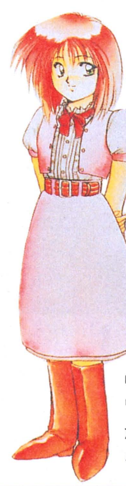


オープニングのみに登場する、いわゆる一夜限りの女。のっけから、おいしいボディをゴリグリ見せてくれるステキな女性なのだ。



⬅一夜限りでフィードに捨てられる、かわいそうなLADYです。

エミリー



オープニングしか登場しないけどカワイイ。ティアラの家の軒下でエクシーを見つけ、興味を持っちゃう女の子だよ。

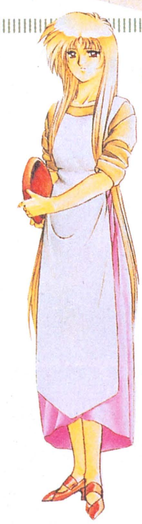


⬅オープニングのみというのがもったいないほど、カワイイ。



➡「あそこにカワイイ動物がいたの」。エクシーを見つけて一言。

フレア



フィードとは、2年前まで恋人。序盤でフィードと再会するが、事件に巻きこまれてしまう。



RPG MASTER '92 Writer's Note

ビジュアルを見てくれればわかると思うけど、今までにないタイプの雰囲気が魅力だね。オープニングには、きわどいシーンもあるし、思わず期待しちゃうぞ。

アニメーションパターンを豊富に使ったキャラの動きにも注目!! 本格的なアクションゲームになっているから、こちらも目がはなせないね。　(タムシャン)

A・RPGの名作が、PCに登場!!

サークI・II

RIOT／12月発売予定／価格未定

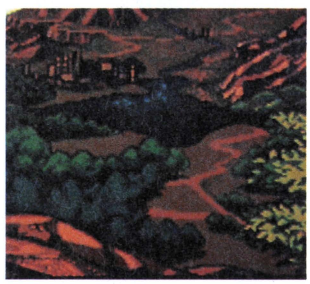


パソコン版の『I』と『II』が1本になった壮大な物語

パソコンで人気の高いA・RPG『サークI』と『II』が1枚のCDとして発売される。2本のゲームが1本になるだけにシナリオは壮大だ。剣を手にした主人公が、魔物と戦いながら広大な世界を冒険するという、剣と魔法の時代の物語が展開。ハイクオリティなビジュアル画面も見どころのひとつだ。



⬅主人公ラトク。他にも個性豊かなキャラクターが50人以上も登場する。



⬅『I』と『II』は続きもので、自然に満ちた美しい世界が舞台となる。



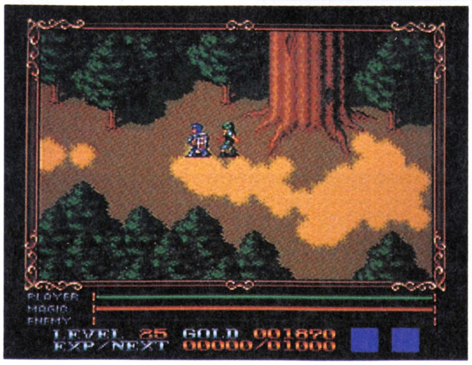
⬅単調な経験値稼ぎをしなくてもすむように、要所に配置されたボスキャラによってバランスが調整される。

VRシステムでリアルさ実感

話題のVRシステムとは、プレイヤーに現実感を持たせるためのシステムだ。たとえば、グラフィック上での人物と建物の大きさの比率が、現実の世界での比率とほぼ同じになっていたりするわけ。これは見逃せないネ。



⬆従来のゲームと比べると家が大きめに思えるけど、画面中で現実に人間が生活しているかのようなリアルさを感じることができるのだ。



⬅キャラの大きさと比べることによって、ゲームの中の物の大きさを実感することができる。この大きな木の直径は数メートルはありそうだぞ。

楽しく戦える、親切なACT

戦闘は、操作が簡単な『イース』タイプ（体当たり攻撃）だし、『I』と『II』の操作性が統一されたので、プレイしやすい。難易度もそれほど高くないので、アクションが苦手な人でも十分に楽しめるんじゃないかな。



⬆ラトクたちの乗る帆船を襲うネクロマンサー。ゲームの要所で、このような中ボス級の敵と戦闘を繰り広げることになる。剣と魔法で攻撃だ。



➡ある場面ではシューティングによる戦闘が楽しめる。他にもいろいろなイベントが盛り込まれ、バラエティーに富んだ内容となっている。

魅力あふれる主な登場キャラクターたち











ピクシー

ちょっぴりヤキモチやきの妖精。ラトクと共に冒険をするガイド的存在。

フレイ

明るく元気な少女。一流の魔法戦士を目指して修業中。ラトクに思いを寄せている。

主人公／ラトク・カート

明朗快活な青年。神の血を継ぐ戦士。ピクシーの情報によって、妖魔を倒すべく旅に出る。

リューン・グリード

神の血を継ぐ放浪の戦士。皮肉屋だが正義感は強い。ラトクのライバル的存在。





ネクロマンサー

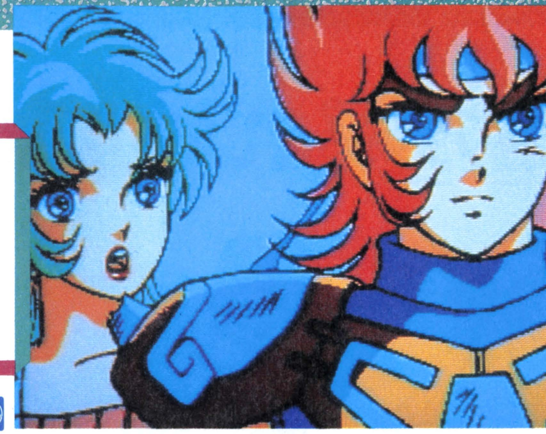
ラトクと何度か相対することになる妖鬼四天王のひとり。その名のとおり「死人使い」。

RPG MASTER '92 Writer's Note

パソコン版のビジュアルもなかなかのものだったけれど、ビジュアルに定評のあるRIOTのスタッフによって、そのクオリティがさらにグレードアップされるというのは楽しみ。コンセプトがしっかりしているので、登場キャラが魅力的な点もスゴク良い。　（軽薄で女好きでキザで美形のホーンが好きなまゆりん）

待望の完結編、いよいよ秒読み開始

ブライII 闇皇帝の逆襲



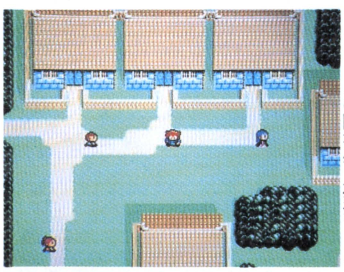
リバーヒルソフト／年内発売予定／価格未定

宿命によって導かれた八玉の勇士が復活！

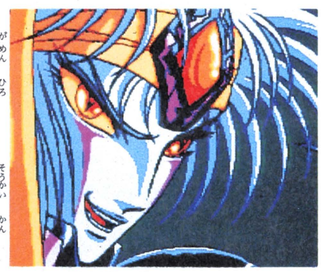
惑星キプロスに再び八玉の勇士が立ちあがる！ ファン待望のシリーズ完結作『ブライII』がいよいよ登場するぞ。画面写真もかなり公開され、ゲームのシステムも徐々に明らかになってきた。そこで今回はこれらの新情報をど〜んとまとめて大公開！ 気になるアフレコ情報も紹介しちゃうぞ。

一応『ブライ』シリーズはパソコンからの移植ということになるのだけど、PC版にはさまざまなパワーアップがほどこされている。まずは何といってもデモやイベントのシーン。声優さんの語りはもちろん、ビジュアルの美しさは必見モノ。今回は回想ビジュアルなども入っているから、前作を遊んでない人もスムーズにとけこめるのだ。

また、戦闘システムやコマンドもバッチリ改良され、操作は快適。おかげでストーリーをじっくり楽しめるぞ。



⬅画面が広くなって爽快な感じ。ダンジョンの臨場感も期待できる。



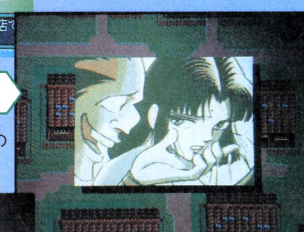
⬅七獣将のリーダー・ビドー。これが修正されさらに美しくなる！

町の中でもさまざまなイベントが！



対話イベント

⬅もっともポピュラーなタイプ。会話する人の顔も表示される。



回想シーン

➡前作の回想。セピア色のシブいグラフィックだ。



ビジュアルタイプ

⬅要所要所ではナレーションの入った大迫力ビジュアルが飛び出すぞ！

いよいよアフレコ開始！ 今回は現場に潜入したぞ

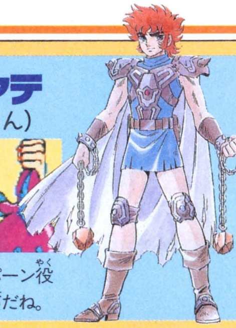
伝説の8つの玉に導かれた勇者、それが八玉の勇士だ。メンバーは年齢・種族、色とりどり。そんな個性豊かな彼らに音声で生命を吹きこむのが声優さんだ。こちらもすごい豪華メンバーだぞ。



⬅見よ、この豪華声優陣を！ みなさんの気合の演技がストーリーを2倍も3倍も盛りあげてくれるのだ。

ザン・ハヤテ
(声:草尾 毅さん)





⬆『ロードス』のパーン役でもおなじみの声だね。

リリアン・ランスロット
(声:富沢 美智恵さん)





⬆シリーズのヒロインだけに意気込みも十分。

幻 左京
(声:塩沢 兼人さん)





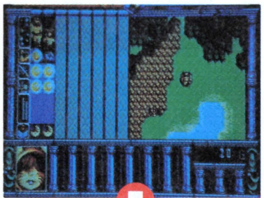
⬆シブい二枚目声の塩沢さんは左京にピッタリ！

その他のキャスト	
アレック・ヘストン	宮内 幸平さん
マイマイ・プロット	渡辺菜生子さん
ゴンザ・プロット	郷里 大輔さん
クーク・ロー・タム	皆口 裕子さん
ロマール・セバスチャン	矢田 耕司さん
ビドー・クレラント	曽我部和恭さん

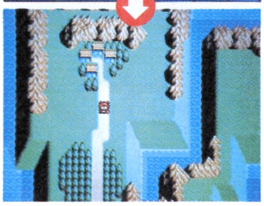
注目その1 フィールド・コマンド画面がよりすっきり・イージーに！

基本システムは大幅に改良されている。特に前作では画面の半分もなかったフィールド表示部分がグーンとワイドに。ステイタス表示ウインドウも簡潔でわかりやすいものになっている。

さらにコマンド選択もよりイージーになった。画面の切りかえも速いし、アイコンもすごく使いやすい。まさに見事の一言！

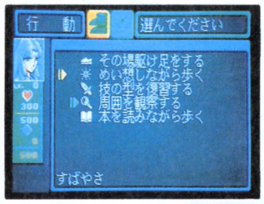


➡前作の通常画面。フィールドがせまい〜。



➡で、今作。キャラも2頭身になってスッキリ！

行動選択

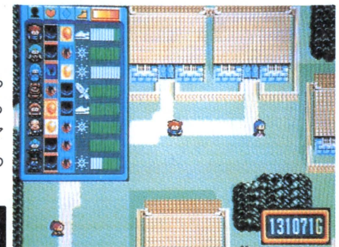


⬅「本を読む」はもちろん、さらにいろいろな行動が選択可能。アイコン表示でとてもわかりやすいよね。

ステイタス



➡体力やかしこさなどのパラメーターはレベル単位で上昇する。それらの情報もこの画面で一目でわかるのだ。



便利この上なし！

⬆ステイタスウインドウを表示させた画面。とにかくすべてにわたってスッキリ簡単になった。魔法やアイテムも自由に配列できるから、よく使う順にならべると便利だ。

注目その2 アニメ処理で戦闘シーンは迫力満点だ！

戦闘システムは大幅にレベルアップ！　敵はアニメ処理されていて、奥からど〜んと飛びだしたりするのだ。他に魔法攻撃などもアニメ処理されてるぞ。





⬅戦闘画面。画面下部の顔パネルは各キャラの状態・行動を表示している。



⬅敵のアニメパターン。一番上の火の玉は奥からぐっと接近してくるのだ。



➡剣をブンブン振りまわしたり、目をカッと見開いたり…実際の戦闘ではすごくリアルに感じられるぞ。



⬆一つ目小僧に炎の洗礼！　このように魔法もアニメ処理。敵の魔法攻撃は顔パネルに直接効果が現れる。

注目その3 壮大なストーリーはどういう完結を迎えるのか？

前作は多くの含みを残したまま終わっちゃったんだけど、その謎がついにこの『II』で明らかになるぞ。光と闇の大戦争を回避するために戦った八玉の勇士たち。今回は時空を超えた戦いが繰り広げられる（前作でタイムマシンが出てきたのを覚えているかな?）。八玉の勇士と七獣将の決戦もついにクライマックスだ！





RPG MASTER '92 Writer's Note

コマンド選択や戦闘の画面が収録されたビデオを見せてもらったんだけど、想像以上のスムーズな動きに驚いてしまった。これでストーリー展開もじっくり楽しめるぞ〜。個人的には針使いのリリアンのその後に興味津々。前作にあった針攻撃のときの「いくわよ！」のかけ声が今回もあるといいなぁ。　（ぷう）

正統派・本格派タイプの意欲作

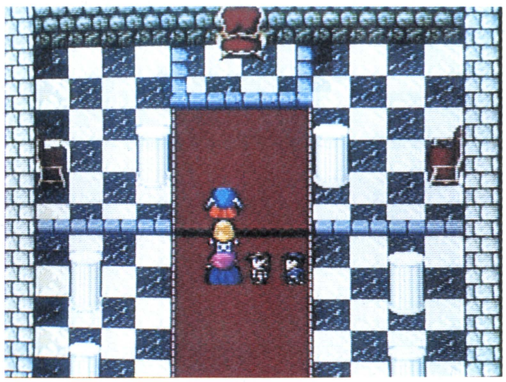
スタートリング・オデッセイ

レイ・フォース／来春発売予定／価格未定

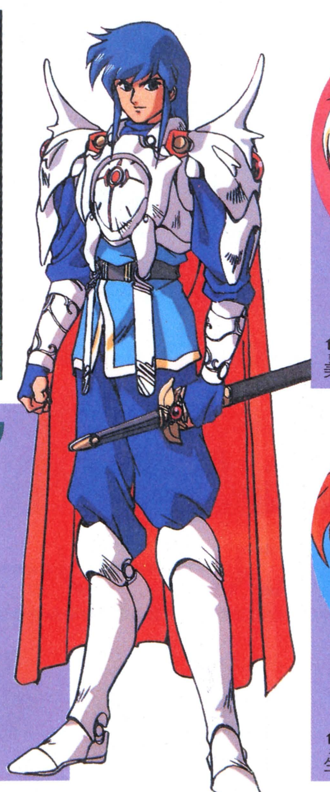


「宿命にみちびかれ旅立つレオンと仲間たち」

「RPGをもっと面白くするために生まれた」と語る新生メーカー、レイ・フォースが放つ期待の第1作がこのゲームだ。今回は新しい画面写真とメインキャラのビジュアル用のセル画などが発表されたので紹介しよう。見てもらうとわかるように、かなりハイクオリティな出来になっているぞ。音楽や脚本にも豪華メンバーを迎え、気合は十分！ RPGファンならずとも気になる1本だ。

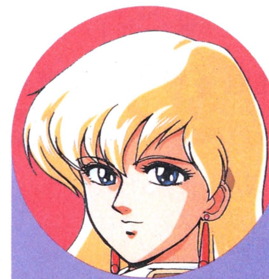


⬆豪華な造りの宮廷の大広間。中央にいるのが主人公レオンとその一行だ。他にも巨大洞くつや氷原地帯などで激しい戦いが繰り広げられる。



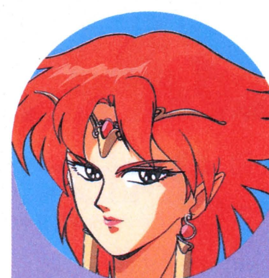
レオン

➡本編の主人公。ナイトを目指して修業中の身であるが、自分の持つ宿命はまだ知らない。ソフィアとは幼なじみ。



ソフィア

⬆レオンに密かに想いを寄せる美少女。その攻撃魔法は強力だ。

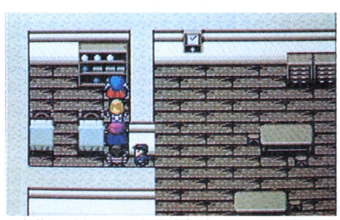


ロゼッタ

⬆ハーフエルフの少女。彼女の生い立ちも物語にからんでくる。



⬆冒険の舞台は緑あふれる大地ミリアムガルド。とにかく広大な世界だ。



⬆建物の中。まだ開発中ということで他のキャラが入ってないけれど、カウンターがあるからここはたぶんお店かな？

音楽はフルオケ！ スタッフの意気込みが伝わってくる

とにかくすべての面で本物を目指しているこの作品。脚本やデザイン・音楽など、スタッフはみなその道では輝かしい経歴を持つ。そんなスタッフの意気込みの表れのひとつが音楽。より大きな迫力と深い感動を、ということで音楽はなんとフルオーケストラ（60人以上）で収録されたのだ！ 心に染みわたる美しい曲が期待できそうだね。



⬅収録風景。よりいいものを、という熱気にあふれていた。



ひろたたけし氏

⬆脚本担当。シナリオ、アニメ作家として活躍。



宮川泰氏

⬆音楽担当。「宇宙戦艦ヤマト」など多数の作品の音楽を手がけた。

『ドラスレ』シリーズ最新作!!

The Legend of Xanadu 風の物語

ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ



日本ファルコム／発売日未定／価格未定

人気RPGシリーズ最新作が、PCオリジナルで登場！

パソコン界の有力ソフトハウス、日本ファルコムのPC参入第1弾が、この『ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ』だ。タイトルの中の『ザナドゥ』とは、パソコンA・RPG史上に輝く名作。そのタイトルを受け継いでいる点からも、この作品に対する日本ファルコムの意気込みが伝わってくるね。

ストーリーの細部はまだ明らかになっていないけど、キミはイシュタリア王軍に所属するアネモスという青年になって、巨大な事件に立ち向かうようだ。はたして、どんな冒険が待っているのか!?



⬆8月号で紹介したアネモスに続く第2のメインキャラが、このソフィア。ビジュアルのクオリティは合格！

時間の経過で周囲が変化

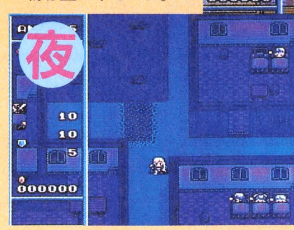
フィールドマップでは、時間の流れによって明るさが変わってゆくぞ。時間が関係してくるイベントもあり、幅の広いストーリーがくり広げられるのだ。



⬅冒険者の朝は早いのである。村人の中にも早起きの人がいるみたいだね。さーて、ラジオ体操でもしてから、今日の冒険に出かけようかな。



➡お昼だ。そのへんで働いている人たちに、ちょっとインタビュー…じゃなくて情報収集してみましょう。お買い物も昼のうちにね。



⬅ややっ、いつの間にか日が暮れてしまったぞっ！　お店はしまっちゃうし、村の人たちも寝てるし。宿はまだやってるかなぁ。野宿なんてごめんだぞ。

気になるゲーム画面を公開しちゃうぞ!!

フィールドは見下ろしタイプのオーソドックスなものだけど、戦闘や買い物のシーンは、とても個性的。こんなカワイイ戦闘なら、何度でも戦いたくなっちゃうよね！



⬅フィールドは普通の見下ろしタイプ。見やすいから操作も快適。

戦闘シーンはアクションタイプ



⬆正義の刃を受けてみよーっ！



⬅大きめの2頭身キャラがかわいいぞ！何を売っているのかな。

SHOPでお買い物♥

—P子ちゃんとC太くんが語る—はいりたてホヤホヤの最新情報コーナー

P子ちゃん…ゲーム大好きお元気少女。
C太くん…PCエンジンゲームはすべてやるをモットーに生きる情報通少年。

おたくの星座 The Best Version

パック・イン・ビデオ／発売日未定／価格未定

オープニングビジュアルの見所はここ

P子：ファミコンで〇〇だった『おたくの星座』がオリジナルストーリーでPCエンジンに登場するんだけど、知ってる？

C太：知ってるもなにも、あーた、ぼくはすでにオープニングビジュアルの絵コンテを手に入れているのだよ。

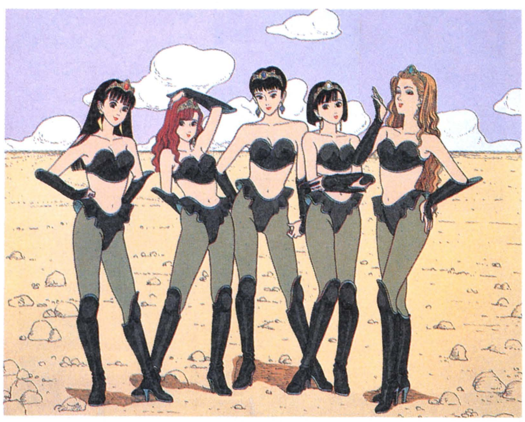
P子：え〜本当！　どんなふうになるの、教えて、教えて。

C太：それでは特別にキーとなる部分を教えてしんぜよう。まずは竜、それからマンタ型宇宙船、さらにはおしゃれな空中都市。

P子：それから、それから。

C太：そこに見えるはカワイイおねーちゃん、のパンティーだ。

P子：う〜ん、やっぱりエッチなのね。



➡まちがいなく、江口寿史氏のイラストは人気が高い。この美しいイラストと、本宮ひろ志氏の原案とくればかなり期待できるだろう。ファミコン版の人気がいまひとつだったのが気がかりではあるが…。

盟約の定義

ヒューマン／発売日未定／価格未定

どうして発売されないのか？その理由は

P子：そういえば、4人でプレイできるRPGとして話題の『盟約の定義』はどうしちゃったのかな？

C太：そういえばそうだね。大半の設定は決まってたのにねえ。

P子：えー、そうなんだ。

C太：そうなんだよ。背景世界となるエルシアの歴史とか、それぞれ8種類ずつある一般職業と上級職業とか、戦闘テクニックいろいろとか、都市の名前とか…。

P子：そんなに決まってたのに、どうして出ないの？

C太：やっぱり4メガのHuカードに入れるには無理があったんじゃないのかなあ。

P子：それはそうね。



➡かなり完成した画面であることは、見てもらえば、わかると思う。プレイヤー同士が、ゲームの中で、出会えるという画期的なアイデアと、自由なシナリオが、ウリのソフトではあったが、やはり容量オーバーか？　現在ペンディングしている。

イースIV

ハドソン／発売日未定／価格未定

話題騒然！みんなが期待のストーリーは？

P子：聞いて！　聞いて！　最新情報、入手したのッ！　なんか『イースIII』の一部分が『IV』に関わってくるんだって！　ね、どこが関わってくると思う？

C太：う〜ん、『III』のオープニングビジュアル（『I・II』から『III』までの、アドルとドギの旅をダイジェストでまとめたもの）のあたりじゃないかな？　舟に乗ってるシーンがあるじゃん。それで『IV』の舞台になる街にたどり着く…そんなシーンから始まるとか。それでエンディングがフェルガナの街を見下ろすところで終わり…なんてなかなかカッコいいよね。

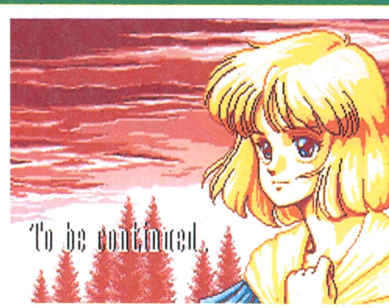
P子：あんまり予想になってないぞぉ！　じゃ、わかってることをまとめて、それからもう一度予想してみよう、ね？

C太：そうだね。いままでわかっていることは、ストーリーは『I・II』と『III』の間の話で、ゲームシステムは『I・II』とおなじナナメ見下ろし型のA・RPGなんだよね。あとは『マスク・オブ・ザ・サン』っていうサブタイトルくらいなもんかな。

P子：それと、今回はアドルのほかに、ドギも仲間にいるのよね？

C太：そこから大胆に予想すると！　アドルとドギがいるわけだから、2人パーティのアクションになるとか、2人同時プレイ（！）が可能とか、場所によってキャラクターチェンジできるとか…いろいろ考えられると思うんだ。あ、そういえば、今回のヒロインは『II』のリリアがメインになるってことらしいよ。

P子：ウッソー、それは気になる情報ね。リリアって『イース』シリーズのヒロインのなかでも、とびっきりの人気だもんね。今度は、アドルとうまくいってほしいってファンはおおいと思うナ。



➡このシーンは、P子とC太の話の中にもある『イースIII』のエンディングビジュアルシーン。PCエンジン史上もっとも人気の高いソフトの1つだけあって、さすがにその質は高い。この『イース』シリーズは、ビジュアルだけでなく、音楽、ストーリーなど幅広く高い評価を受けている。PCエンジンを『イース』目当てに購入した人も多いだろう。それだけ『IV』には期待するところが大きい。

そのほかの、現在制作中のソフト一覧表 —みんな期待して待っててほしいぞ—

今回は、残念ながら大きく取り上げられなかったソフトを集めてみたよ。みんな忘れずにチェックしといてね！

タイトル	メーカー	発売日	形態	進行状況&内容
RPC原人	ハドソン	未定	Hu	『PC原人』でおなじみのキャラが、原始時代を冒険するRPG。ホンワカムードにつつまれた楽しいゲームになる予定だ。
アルガノス	インテック	未定	SCD	アクションの色が強いかんじの出来になっている。「東京おもちゃショー」で見た限りでは、もう少しの時間が必要なところ。
断層都市ストレイロード	I.G.S.	11月予定	SCD	400年後の東京は新宿を舞台に、くり広げられるサイバーパンクRPG。杉本彩さんが主題歌を担当することも話題となっている。
50th(フィフティス)	テイチク	未定	SCD	近未来の東京を舞台にした、バイオレンスRPG。キャラクターデザインを、「たとえばこんなラブソング」でおなじみの北崎拓氏が担当する。
フラッシュエンジェルズ	NEC HE	未定	SCD	5人の女の子が主人公のアニメタッチのRPG。キャラクター設定にはアニメ界の一流どころを揃え、現在進行中。
ブランダース	I.G.S.	11月予定	SCD	近未来を舞台に、危険な仕事を請けおう7人のキャラを主人公にすえるRPG。シナリオは各自独立したスタイルになる。
桃太郎伝説外伝第1章	ハドソン	12月予定	Hu	GBからPCエンジンに登場のこのゲーム。1本の中に3つのRPGがはいっている。楽しい演出はサスガのひとことだ。
ラプラスの魔	NECアベニュー	未定	SCD	パソコンからの移植のホラーRPG。1930年代のアメリカを舞台に、幽霊屋敷を探索する。プレイヤーの職業も異色なものを用意している。

PC移植市況・RPGファンのための出張所

7月集計分より人気の高いRPG順位表

順位	タイトル	オリジナル
1	エメラルド・ドラゴン	パソコン
2	3×3EYES	メガCD&SFC
3	ぽっぷるメイル	パソコン
4	ファイナルファンタジー	ファミコン
5	ドラゴンクエスト	ファミコン
6	ブランディッシュ	パソコン
7	魍魎戦記　摩陀羅	ファミコン
8	ダイナソア	パソコン
9	ドラゴンボールZ	ファミコン
10	ロマンシングサ・ガ	SFC

RPG特集もしめくくりというところで、みんながどんなRPGをこれから期待しているのか集めてみたよ。こうしてみると、パソコン系とファミコン系にはっきりわかれてみえるけど、コミックスから人気が出ているソフトもあるみたいだね。このコーナーで取り上げた画面写真は、いずれもパソコンのソフトだけれども、実はこれ、本当に移植の可能性の高いものばかりなんだ。やっぱり人気の高いパソコンのソフトは、メーカーもできるだけPCエンジンに移植しようと動いてくれるみたいだから、みんな移植市況月報に、どんどん応募しようね。ファミコン系からの移植はあるメーカーの問題があってなかなか難しい状況だけれども、あきらめずにみんながんばろう。今回のパソコンのTOP 3のソフトが、PCエンジンに登場することを願いつつ、またね！



☗正統派ファンタジータイプのRPG『エメドラ』。根強い人気だね。


☗コミカルなキャラが人気の『ぽっぷるメイル』。A・RPGだ。


☗トリッキーなダンジョンが多く、パズル的な『ブランディッシュ』

RPG MASTER '92

HOW TO WIN

第1章をまるまる攻略!

コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ



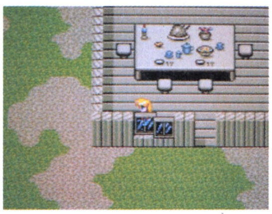
レーザーソフト／9月25日発売／¥7,600

この3つのポイントに注目してほしいでし!

1 演出



⬆『コズミック』のアニメシーンなら、安心して見られるよね。



⬆キャラが窓に近づくと、外から透けて見えてしまうのだ。

今作はとくに、演出面が凝っているぞ! 制作スタッフのこだわりが伝わってくるのだ。たとえば、家の中に入ったとき窓のそばに立つと、キャラの下半身がそこから透けて見えたり、時計の振り子が動いていたり。そんな細かいところも、しっかり描かれているから、要チェック!



⬆時計がコチコチ…。こんな細かい演出も、見逃さないように。

2 フィールド

このゲームのフィールドは、とても広い。そのうえ、進める道がいくつもあって、まるでフィールド自体が大きなダンジョンのようになっているのだ。所々に立て札が立っていて、町や村の方角を教えてくれるけど、それでも迷いやすいからよく注意して歩こう。



⬆フィールドは、イベントによって夜に変わることもあるのだ。



➡立て札は、しっかり読んでおくように。



⬆町や村は、フィールドと同スケールで描かれているぞ。

3 バトル

今回のウリのひとつでもあるのが、バトルだ。6種の戦闘コマンドを使って、より戦略的なバトルを楽しむことができるぞ。たとえば協同攻撃の場合、仲間2人で同じ敵を狙うのだ。すかさず連続して攻撃できるので、敵に大ダメージを与えることができるぞ。この方法は、ザコよりボスクラスの敵で使うと、効果は絶大。また、おなじみのオートバトルでは、魔法は選択しないものの、こうしたコマンドはしっかり使ってくれて、便利だぞ。



⬅敵から攻撃を受けると、キャラの表情が変わるのだ。



➡毒はHPを減らさないが、力やすばやさなどを下げる。

戦闘用コマンド

通常攻撃	読んで字のごとく、普通の攻撃。基本的にオートバトルはこの方法。
必殺攻撃	クリティカルヒットが、高い確率で出る。ただし、防御力は下がる。
特殊攻撃	武器に秘められた特殊効果で、敵を攻撃する。
先制攻撃	先制攻撃が必ずしかけられる。ただし、防御力が下がってしまう。
協同攻撃	2人が協力しあって攻撃する。最初のキャラが攻撃して敵の体勢を崩し、すかさず次のキャラがたたく。HPや防御力の高い敵向き。
交換攻撃	現在装備している武器と、予備の武器とを交換しながら攻撃する。

第1章 むかしむかしレイという少年がいたんでし！

そのレイしゃんが、ある事件に巻き込まれるんでしよ

トトの村

村に住んでいるレイは、いつものように村の人々の依頼で、"薬草のもと"を王都トリスタンへ届けに行く。ただ、そこまでの道のりは長いので、まずはレートの町を目的にしよう。またセーブは、レイの家で留守番をしてくれるおばさんに話しかけると、できるようになるぞ。



⬅村には道具屋や武器・防具屋はないが、薬草は売られている。



➡畑の中でいろんなアイテムが拾える。

レートの町

この町のウワサでは、子供たちがドーラの森に住んでいる魔物と、いっしょに遊んでいるという。はたしてそんなやさしい魔物が、本当にいるのだろうか？　さらに、道具屋に行くとドガが待ちうけていて、レイに家まで来てくれるよう頼む。この家もドーラの森にあるのだ…。



⬅魔物のマモンは、子供たちに高い人気を得ているようだ。



➡ドガはレイの友人。まずは彼の家へ行こう。

ドガの家

家の中では、ドガの奥さんが病気で寝込んでいた。レイはさっそく、自分の持つ特殊な能力で、彼女を治療する。そこへいきなり、レートの町の人がケガでフラフラしながら現れた。彼の話では、子供たちがドーラの森に行ったまま戻ってこないらしいのだ。レイはドガを仲間にして、森へ急いだ！



⬆ベッドで寝ているドガの奥さんを、懸命に治療しているレイ。



⬆そのお礼にと、武器の"きこりの斧"をもらった。



⬅町のオムイが突然家の中に。レイとドガは彼から事情をくわしく聞きだした。

3人で、ドラス島の灯台まで子供たちを助けに行くんでし！

マモンの洞窟

ドガの家から北西にあるこの洞窟は、かなり単純なつくり。ダンジョンというほどのものではないので、気軽に中へ入ろう。奥まで進んでいくと、そこにはなんと魔物のマモンが倒れているぞ。マモンの話では、子供たちは別の魔物に襲われたらしいのだ。



⬆子供たちはドラス島の灯台へ連れていかれたと、マモン。このあとコイツも仲間に加わるぞ。

ブサンの家

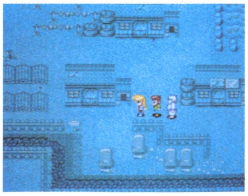
ドラス島へ行くには、漁師のブサンから船を借りるしかない。彼に事情を話せば、すぐに船を貸してもらえるぞ。

この船に乗ってドラス島の船着き場へ行くと、そばにはテムの村が。それほど特徴のある村ではないけれど、ドラス島にある村はここだけ。そのうえ、灯台まではけっこう離れているから、しばらくはここを拠点にザコと戦い、レベルアップに励むといい。また、一度島を訪れると、灯台をクリアするまで出られないから要注意。

テムの村



⬅マモンの洞窟から西へ行くと、ブサンの家へ。

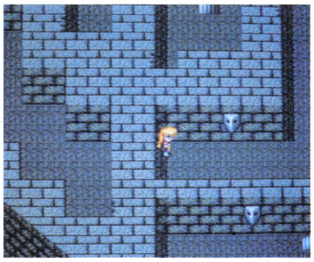


➡雨が降り、もの悲しい感じがするテムの村。

灯台

テムの村から北西にしばらく進むと見つけられる。中は複雑なダンジョンになっていて、トラップも多いから気をつけて上ろう。

そして、頂上まで上るとそこにはボスのゲルがいる。最初の対決は、レイひとりで決戦。倒すのは無理なので、初めの数ターン我慢しよう。そのあとドガとマモンが加わって、第2Rの開始だ。



⬆こんなところも通れるので、迷わないようによくチェックしておこう。

BOSS



⬆ゲルと戦うのは二度。早く倒して子供たちを解放だ。

⬇逃げたゲルのワナで子供たちはピンチ！　それをマモンが救う!!



ガンバレ！マモ〜ン!!

いよいよ真打ちの登場！ あっしとレイしゃんとの出会いでし！

王都トリスタン

ドガやマモンと別れて、ようやく本来の目的地であるトリスタンにやってきたレイ。さっそく、トトの村人に依頼された"薬草のもと"を道具屋にいる卸屋へ。

また、この王都では2つの重要な情報が聞きだせる。ひとつは、ここから東にあるシハッミ山に、"星の涙"が落ちたということ。もうひとつは、近々お姫様の花婿候補を選出するというのだ……。



⬅"星の涙"が落ちた？ 何やらおもしろそうな話だ。



➡お姫様の花婿か…。ボクでもなれるかな？

通り抜けの洞窟

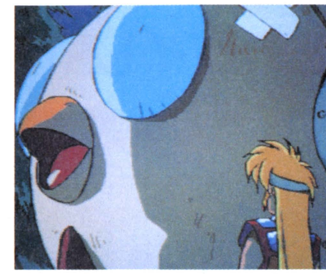
結局レイは、シハッミ山へ落ちたといわれる"星の涙"を探しに旅立った。シハッミ山はトリスタンを東に行ったところにあり、その前にこの洞窟を通らなければならないのだ。ただの洞窟なので、スイスイ歩いていくと、いきなり渡っていた橋が突然…！



⬆橋が壊れて、レイは地の底へまっさかさま！新たな試練が待ちうけているみたい。

シハッミ山

第1章最大の難所。最初の目的が目的なので、気楽に考えてたらもう大変。とにかく、前の洞窟からかなり苦労してこの山に入り、さらに倍以上の苦労をして山をクリアするのだから覚悟が必要だ。山の中には1か所だけ宿屋代わりになるところがある。最初はそれを探しだそう。そして、じっくり歩きながら、強力な武器と防具、そして"星の涙"を見つけるのだ。


⬆山を歩きまわっていると、ふと見つけたミョ～な乗り物。誰が乗ってきた？


⬆ニャン登場！ 実は"星の涙"とは彼のことだったのだ。



⬅強引にレイの仲間になったニャン。レイの迷惑そうな顔が目に浮かびそうだ。

あっしがレイしゃんを、お姫さまの花婿候補にするでし！

王都トリスタン

新たにニャンが仲間に加わり、レイはシハッミ山からトリスタンへ戻ってきた。ちょうどその頃、王都はお姫様の花婿候補の話でもちきり。そのエキシビジョンで、城では武闘大会が開かれていた。この大会の優勝者には、花婿候補の資格と賞品・賞金がドッサリもらえるらしい。レイは持ち前の好奇心で、ニャンといっしょに武闘大会を見に行く。すると、ニャンは途中で用事があるからとどこかへ消えてしまった。



⬅なんとニャンは、レイの大会出場の手続きをする！



➡手ごわそうなヤツに勝ち、みごと優勝者となるレイ。



⬆ふとしたきっかけでレイたちと知り合った、国王親衛隊のジェイ。

⬇花婿候補最後の条件は、王家の墓へ行ってくること。レイはジェイを仲間にして出発！



港町ライナ

トリスタンから東南へしばらく行くと、ライナに。ここは単に休息地として利用しよう。

そして、さらに東南へ進むと、妖精の森へ。森の中では小さな妖精が、魔物のバビットに襲われているぞ。この子を助けだせば、妖精の村に入ることができるのだ。また、彼らの依頼を受けると、王家の墓の情報や、必須アイテムなどがもらえるぞ。

妖精の村



➡妖精ポピルを助けると、村へ案内してくれるのだ。



⬅依頼を終えると、必須アイテムのこの笛がもらえる。

ハビットの洞窟

妖精たちがレイたちに依頼したことは、自分たちを苦しめるバビットたちをやっつけてほしいということだった。レイたちはその依頼どおり、この洞窟へとやってくる。ここはダンジョンとしては、それほど規模は大きくないものの、ややこしいトラップなどがあるので、油断のないように進もう。


⬅洞窟の中は、あまり複雑ではないけど、トラップには注意。



➡バビットの族長を倒すと、妖精たちは解放されるぞ。

王家の墓の3つの謎を解くでし。そうすれば大団円になるでしよ！

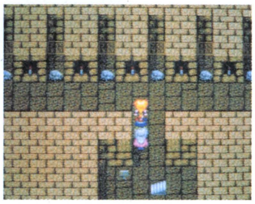
王家の墓

王家の墓の入口のようになっているベカルの家は、宿屋の代わりをしてくれる。この先はセーブポイントがないので、必ずここでセーブしておくように。

また、王家の墓はシハッミ山と同じく、かなり大きなダンジョンだ。3体のゾルフィス像がそれぞれ出す謎をクリアし、無限ループもある難解な道をがんばって突き進め！



⬅キャンプして鋭気を養っているレイたち。



➡いろんなトラップが待ちうけているぞ。

⬇金銀銅3体のゾルフィス像が、レイたちに難問を投げかけてくるぞ。





⬆数々の難関を越え、ようやく宝物を手に！ ニャンがひときわうれしそう。

王都トリスタン

王家の墓から宝物"セブルラキス・ストーン"を持ち帰ったレイたち。だがこれまでの旅で、どうやらジェイはお姫様に好意を持っているようす。そのうえお姫様も、実はジェイに恋をしているのだ。2人は王様に結婚できるようにと懇願し、ついに結ばれることに。レイもこの2人を祝福する。



⬆やけにくわしいニャン。それもそのはず、彼はこれ目あてでこの星に来たのだ。



⬆王様から結婚を許され、結ばれた2人。そしてそんなジェイたちを祝福するレイ。

2人の旅はつづく…



⬅トトの村へ帰るつもりが、ニャンにしつこく誘われて、レイはまた新たな冒険へ。

次号予告 第2章 ユウしゃんバンしゃんが活躍する現代でし！

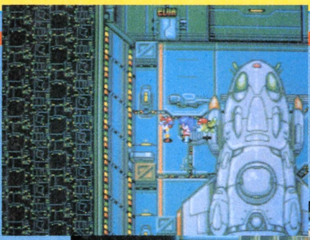
第1章は過去のストーリーだったけど、第2章は現代のストーリー。ユウとサヤ、バンとリム、そしてもんもやピックがところせましと動きまわるぞ！ 物語は、海賊ガルドが不気味な計画を実行に移そうとしているところから始まる。ユウとバンの両チームは共同作戦で、この基地内にみごと潜入に成功。スパイ活動していた別の仲間と合流しつつ、海賊に変装したり、アイテムを探したりと、盛りだくさんな内容だ。



⬅何か悪どい企みを持っている、海賊ガルド。

⬇ユウとバンの活躍はみものだぞ！

➡ガルドの計画を、たたきつぶすんだ！



⬅基地の中にうまく潜入したユウたちだが…。



➡ユウたちは海賊に変装して、内部を調査する。

以下次号を待て！

Writer's Note

ストーリーは文句なし。ほかのソフトと比べても、これほど練られたストーリーは少ないように思う。『1』『2』のファンだったら、オススメできる。だけど、ゲーム全体の難度は高め。最初から最後まで、ダンジョンの中にいるんじゃないかと思うほどだから、気やすく手をつけると痛い目にあうかも。 （マルあ）

終盤からラストまでを一気に攻略！

DRAGON KNIGHT II
ドラゴンナイトII

NECアベニュー／発売中／￥7,400

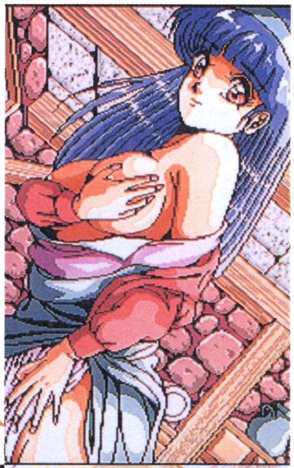


魔女の塔4Fまでで手に入る経典は15枚!!

このゲームでは28枚もの経典を集めなければならない。この経典集めにとても役立つ一覧表を右に載せたので活用してネ。先月号で解説した魔女の塔４Ｆまでをクリアしていれば、15人の美少女たちのお礼シーンを拝むことができるはずだ。

４Ｆを終えているのに持っている経典の数が15枚に満たない人は、右の表を参考にしてもう一度探してみよう。今回は残り13枚の経典を求めて終盤戦を解説するぞ。なお、１章～４章のモンスターは墓場、５章～８章は塔１Ｆ、という具合に各Ｆに４種類ずつの敵が登場するということを覚えておくと便利だ。

刺激的なお礼シーンがいっぱい!!







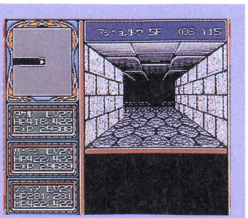
モンスター対応・全経典のありか一覧

章	モンスター名	正体	フロアと座標	備　考
1	マミー	イブ	１Ｆ（11,03）	おおネズミとチーズで取引
2	コヨーテ	モナミ	１Ｆ（15,02）	リフトの部屋の中
3	シーフ	ノンノ	１Ｆ（15,12）	ピエトロが握っている
4	ガスクラウド	マミ	１Ｆ（不 定）	コボルト解呪で手に入る
5	コボルト	リカ	２Ｆ（09,13）	隠し部屋の中
6	オーク	ハニー	２Ｆ（17,17）	デビルの薬の包装紙
7	バブリーバブル	ミンク	２Ｆ（03,02）	床に落ちている
8	ヘイジ	マリー	３Ｆ（17,17）	おおネズミに銀の鍵を見せる
9	ワーウルフ	クララ	３Ｆ（09,00）	床に落ちている
10	アナコンダ	レム	２Ｆ（11,14）	３Ｆの井戸から降りて拾う
11	G.スパイダー	ミーシャ	３Ｆ（08,02）	床に落ちている
12	バニー	バニー	４Ｆ（08,10）	施錠された牢の中
13	ハーピー	ミミ	４Ｆ（04,02）	シャワー室の隅
14	フェアリー	ベティ	５Ｆ（09,03）	青い悪魔の部屋の中
15	エンジェル	ラン	４Ｆ（07,16）	図書館の隅
16	パンジー	ロリー	４Ｆ（01,00）	床に落ちている
17	ピエロ	ポーラ	５Ｆ（14,08）	ピンクの悪魔の部屋の中
18	ユニコーン	ニーナ	５Ｆ（08,14）	水色の悪魔の部屋の中
19	エウロパ	メイ	５Ｆ（03,09）	白い悪魔の部屋の中
20	ベンガルタイガー	リーナ	５Ｆ（08,00）	床に落ちている
21	バーサーカー	ナディア	６Ｆ（00,00）	床に落ちている
22	エルフメイジ	チェリー	６Ｆ（09,03）	小部屋の中
23	リザードパピー	リムナ	６Ｆ（15,07）	床に落ちている
24	エビルプリースト	メルモ	６Ｆ（03,09）	メサーニャの椅子の上
25	レッドリザード	ララ	１Ｆ（00,00）	金のドアの部屋の中
26	ケンタウルス	アミー	１Ｆ（17,00）	金のドアの部屋の中
27	ニンジャ	ターニャ	１Ｆ（17,17）	金のドアの部屋の中
28	エビルウィッチ	メシア	６Ｆ（不 定）	レッドリザード解呪で入手

●座標の見方は左の数字がタテ、右の数字がヨコです。

ワンポイントアドバイス　つまずきポイントをチェック!!

メッセージが過去に表示されていたか、将来表示される場所を通過すると、何の表示もないのに少しつまずくような感じを受ける。つまり、初めて通過したときにつまずきを感じる場所では、何か条件を満たした後にふたたびそこを通過すると、重要なイベントが発生するのだ。つまずきポイントは要チェックだ。



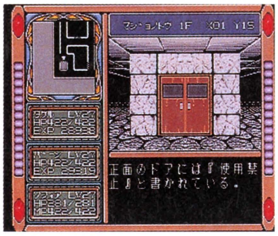
⬆５Ｆのこの場所も、超重要なつまずきポイントの１つだ。

いよいよ終盤戦!! 気を引き締めてかかろう

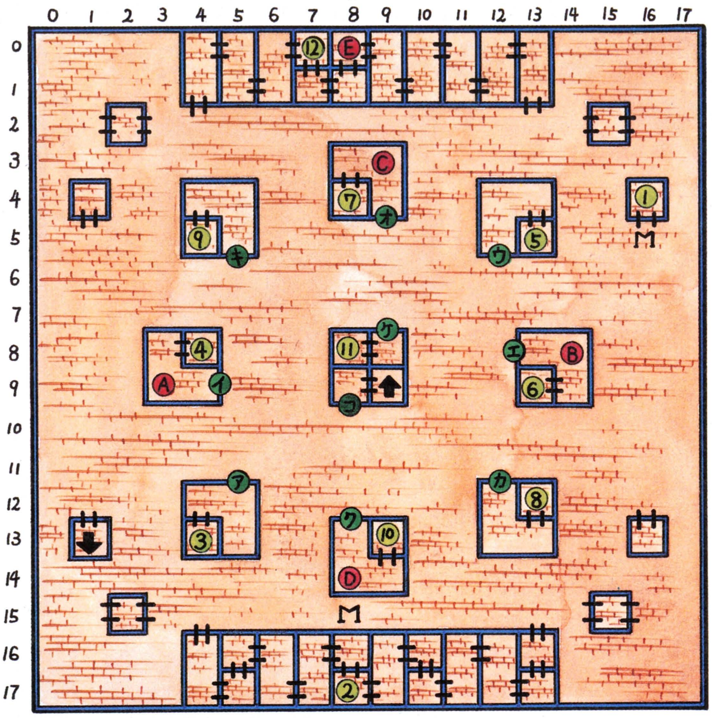
魔女の塔5F

目的 転送装置の封印を解け

5Fをクリアすると、6Fへの階段が使えるようになることに加えて、便利な移動システムも使用可能になる。1Fの封印されたドアの向こうにある転送装置が使えるようになるのだ。5Fでの目的はこの封印を解くことにあるのだけれど、ゲーム中で最も面倒な作業になっているのでじっくり取り組もう。



⬆塔の入口近くにあるこのドアの封印を解くことが5Fでの目的となる。



① 魔法陣のカード発行所

まず、魔法陣のカード発行所へ入ろう。次に、(15,08)地点をめざすのだけれど、この地点へ行くまでに悪魔のドア(㋐〜㋗)のどれかを見ておく必要がある。以上が、次のイベント発生のために不可欠の条件だ。



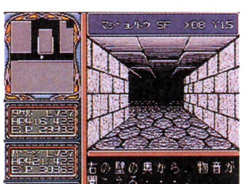
⬅ここでは何も入手できないけど、一度のぞく必要がある。

② おおネズミからカード入手

上の作業がすんでいるならば、(15,08)地点に行くとメッセージが表示されるようになる。このメッセージが表示された後でなければ、おおネズミに会えないので注意しよう。おおネズミから魔法陣カードをもらったなら、いよいよ面倒な作業開始だ。



⬅この写真は、後の作業にとても役立つはずだぞ。



⬅条件を満たしていないと、この表示は出ない。

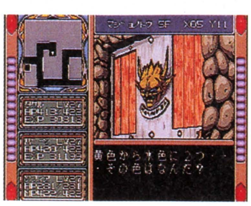
記号の説明

①魔法陣のカード発行所 ②おおネズミ ③青の玉 ④緑の玉
⑤白の玉 ⑥赤の玉 ⑦ピンクの玉 ⑧水色の玉 ⑨黒の玉
⑩金の玉 ⑪金の玉を置く台 ⑫落とし穴
㋐〜㋗悪魔のドア。悪魔の色は順番に黄、白、赤、ピンク、青、緑、黒、水色 ㋙金の玉を⑪に置くと開くドア
Ⓐ経典19章 Ⓑ経典17章 Ⓒ経典14章 Ⓓ経典18章 Ⓔ経典20章
⬇下り階段 ⬆上り階段 ╪ドア
M：メッセージが表示されるポイント



③〜⑩ 金の玉入手まで

魔法陣カードを手に入れたら、㋐〜㋙までのドアを順番に開けていこう。ただし、㋐のドアに入る前に、④〜⑩のうちのどれかひとつに一度入っておけば作業が少し省略できる。悪魔の問いかけには、上のカードの写真を見ればすぐに答えられるネ。



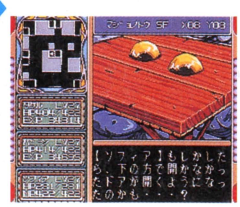
⬅この問いかけに正しく答えればドアは開く。



⬅⑩の小部屋で金の玉を入手するまで頑張ろうネ。

⑪ 封印解除

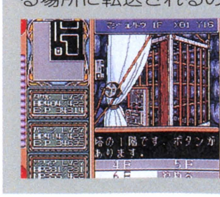
金の玉を入手したら㋘のドアに入ろう。⑪の部屋の台に金の玉を置くと、まず㋙のドアが開き、次に1Fの「使用禁止」のドアの封印が解ける。Ⓔで経典を拾うことも忘れずにネ。



⬅これで、転送装置が使えるようになる。

注 転送先は各階段

転送装置のある部屋のメッセージのせいで転送先に不安を感じるけれど、かならず階段のある場所に転送されるのでご安心。



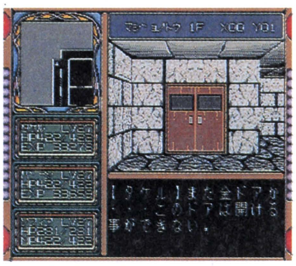
⬅4Fから6Fまでの各フロアに瞬時に移動できるぞ。

イラスト／立神洋子

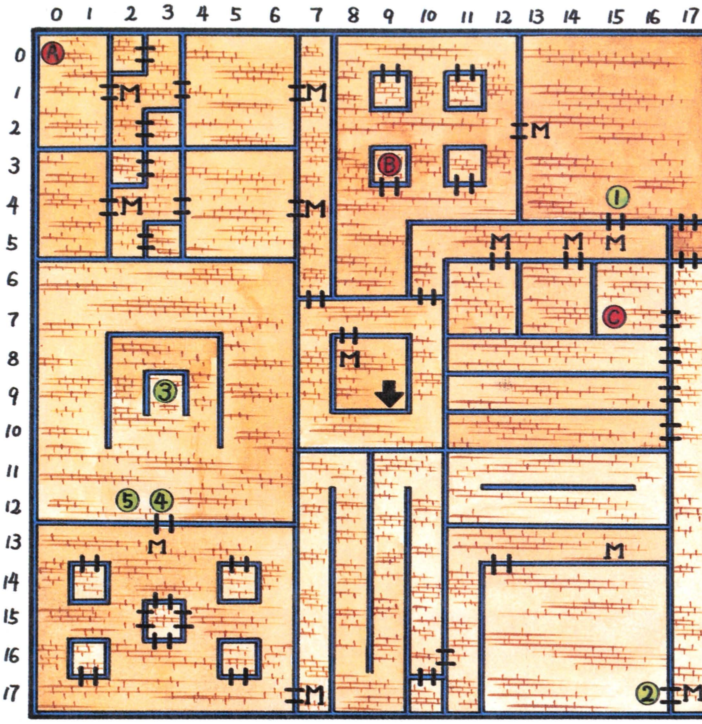
魔女の塔6F

目的 金の鍵を手に入れよう

目的達成までの謎解き部分はいたってシンプル。レベルが27以上でフル装備なら、Ⓐ→①→Ⓑ→Ⓒ→②→③→④→⑤と突っ走って一発クリアをめざそう。ただし解呪のために戻ってくる必要はあるけど。



←1Fのこのドアは、6Fをクリアするまで開けることはできない。



①② ケイトの幻影

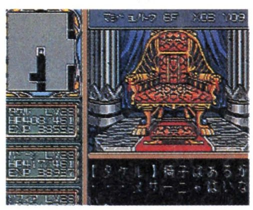
このイベントは、かならず通らなければならない場所を通過しようとするだけで発生する。ケイトが現れたからといって助け出せるわけではない。だが、一度しか見ることのできないイベントなので、よく見ておこう。



↑妙にナマナマしい姿だけれど、これはケイトの幻影に過ぎない。

③ メサーニャの椅子

部屋の中央にあるこの椅子にメサーニャの姿を見ることはできないけれど、経典24章を手に入れることができる。この椅子を見ておかないと次のイベントが発生しないので、この部屋に入ったならまっすぐに③をめざそう。



↑何度訪れても、ここではメサーニャに会うことはできないのだ。

④ ケイトの幻影ふたたび

③で経典を拾っておかないと、④を通過しても何も起こらない。幻影が消えた後で「長老のところへ戻った方が…」というメッセージが出るけれど、それに惑わされずに⑤に歩を進めておけば、もうこの部屋に来る必要はない。



↑この幻影が消えた後、あわててリターンを唱えたりしないように。

記号の説明

①②④ケイトの幻影　③メサーニャの椅子　⑤金の鍵
Ⓐ経典21章　Ⓑ経典22章　Ⓒ経典23章

登場モンスター

レッドリザード



ケンタウルス



ニンジャ

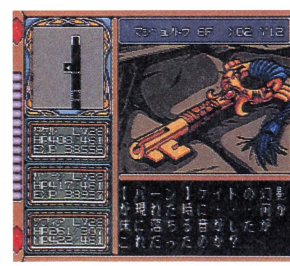


エビルウィッチ



⑤ 金の鍵入手

金の鍵がみつからなくて困っている人が多いと思うけど、④のイベントの後でなければここで金の鍵を拾えないのだ。金の鍵を拾ったら、1Fにある3つの金のドアを開けて経典を拾い、全員の解呪をすませよう。



←やっとみつけた金の鍵。でも、これが最後の鍵ではないのだ。

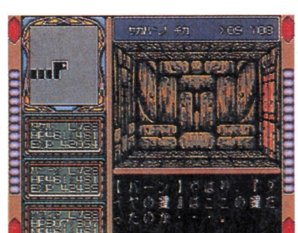
女の子全員の解呪がすんだなら…



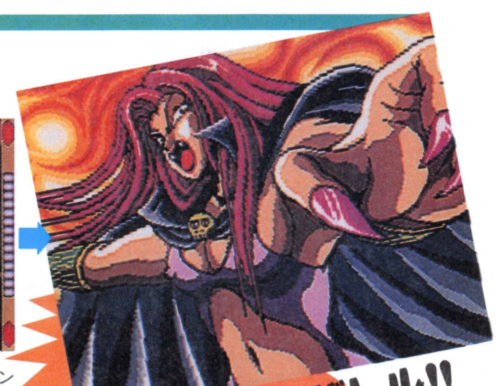
↑すべての解呪を終えたら長老のもとへ戻ろう。そして、バーンの言葉に従って墓場の地下へ行ってみよう。



↑墓場の隠し部屋の中にある像の下からダイヤの鍵と地図を手に入れ、その地図の示している場所へ向かおう。



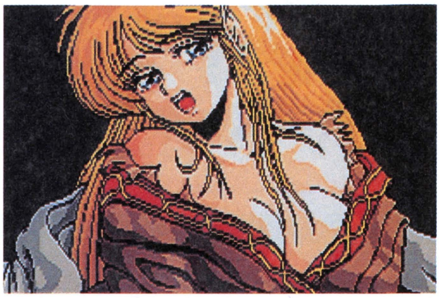
↑酒場の地下にある最後のダンジョンでは、(00,09)から右へ進むと近道だ。その先で、すべての謎が明らかになる。

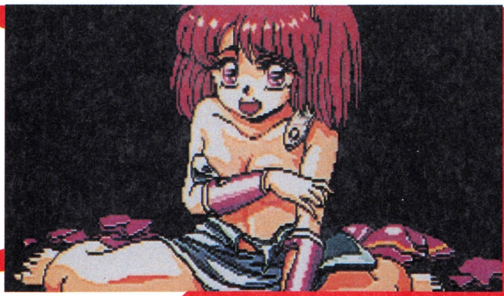


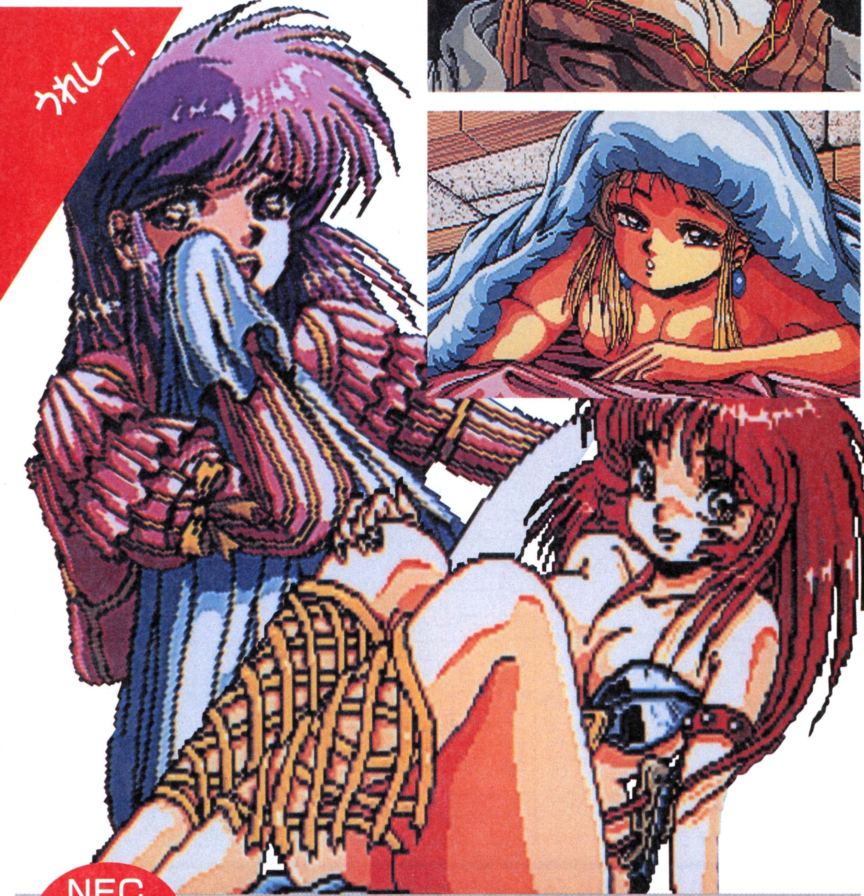
そしてラストバトル!!

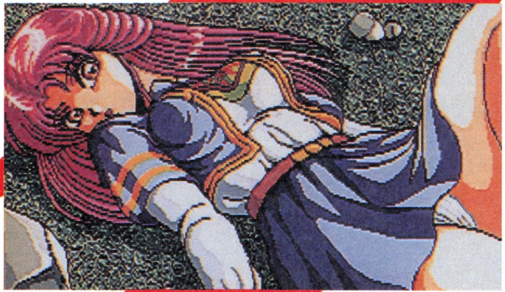
お約束の 終盤の美少女モンスター図録♡

先月号に引き続き、今回は魔女の塔の5Fと6Fに登場する美少女モンスターたちにスポットをあて、そのおいしいところをご紹介しましょう。ゲーム画面はビデオにでも撮っておかない限り、見たいときにいつでも見るというわけにはいかないネ。でもこのページがあれば、好きなときにいつでもどこでも、おかずにするなりなんなり、心ゆくまでお気に入りの美少女たちをたっぷりと観賞できるというわけ。どの女の子たちも"顔がカワユくてピー××がピー××！"という売れ筋ばかり。でも夢中になり過ぎるあまり、キケンな行為に走らないでネ。

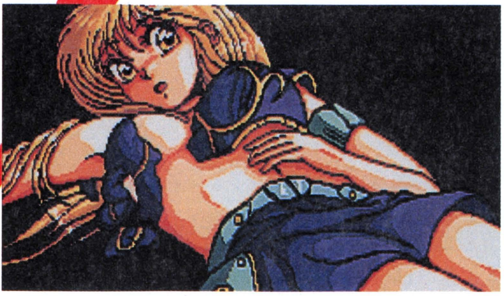












NECアベニューからの ビッグプレゼント

『ドラゴンナイトII』発売記念にNECアベニューのご提供により、プリティなグッズを抽選でプレゼントします。欲しい方は、ハガキに欲しい品物名とキミの住所、氏名を書いて、下のあて先に9月30日締め切りでご応募ください。

プレゼント
- ●エルフ特製イラストシーツ…………3人
- ●ドラナイIIオリジナルジャケット…3人
- ●ドラゴンナイトII音楽CD…………5人



⬆特製シーツのプリティさには、ちょっと言葉が見つからないぜ。

Writer's Note

パソコン版よりH度はひかえめだけど、それでもH！　でも単なるHゲームではなく、RPGとしての完成度もまずまず。コピーのセンスもよく、おもわずニヤリとしてしまうメッセージが結構多い。このニヤリ顔を人に見られると恥ずかしい。でも、まじめな顔でプレイしててもやっぱりハズカシイ…。（まゆりん）

プレゼントのあて先　〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㈱PCエンジン編集部「ドラナイくれ」係まで

キミは荒れ狂う渦中に何を見るのか？

ウィザードリィV ハート オブ ザ メイルストローム

ナグザット／9月25日発売／¥7,400



キャラに生命を吹きこもう

キャラクター作成は、種族・属性・クラスを選択することでおこなう。クラスについては、基本能力値にボーナスポイントを加算することで、選択可能になったクラスの中から、ひとつを選び出すことになる。また、属性によっては選択不可能なクラスがあるのだ。クラスの中には、必要能力値が高いものもあるが、サムライやビショップあたりだと、何回かチャレンジすれば作ることができる。ぜひ、挑戦してみよう。

このゲームの最大パーティ構成は6人。最低でも6人のキャラクターを作って、パーティを組むのがベストだろう。実際はひとりでもゲームは進められるのだが、迷宮に入ろうものなら、あっという間にやられてしまうぞ。



⬅基本能力値に、ボーナスを振りわけて、クラスを決定する。

種族	能力初期値 ST	IQ	PI	VI	AG	LU	向いているクラス
人間	8	8	5	8	8	9	能力値が平均しているので、すべてのクラスになることができる
エルフ	7	10	10	6	9	6	IQとPIが高いが、VIが低い。メイジかビショップがベスト
ドワーフ	10	7	10	10	5	6	STとVIが高いので、戦士系のクラスで決まりだ
ノーム	7	7	10	8	10	7	PIとAGが高いので、プリーストかシーフがおすすめ
ホビット	5	7	7	6	10	15	AGとLUが高いので、シーフに向いている

クラス	最低必要能力値 ST	IQ	PI	VI	AG	LU	属性	説明
ファイター	11	—	—	—	—	—	善 中立 悪	打撃攻撃の専門家。序盤でもっとも頼りになる。だが、魔法が使えないので、終盤はサムライやロードにチェンジするのが望ましい
メイジ	—	11	—	—	—	—	善 中立 悪	攻撃魔法が得意な魔法の専門家。体力と防御力が低いので、間違っても前衛に持ってきてはいけない。後衛からの魔法がもっとも有効
プリースト	—	—	11	—	—	—	善 悪	神に仕える聖職者。主に治療系の魔法を使うが、武器による攻撃も可能。戦士系以外のクラスでは、もっとも戦闘面にすぐれている
シーフ	—	—	—	—	11	—	中立 悪	戦闘能力は低いが、ほかのクラスにまねのできない技術を持っている。トラップを解除する技術は、迷宮内でもっとも歓迎される
ビショップ	—	12	12	—	—	—	善 悪	プリースト魔法とメイジ魔法を使うことができる。特殊なクラスゆえに成長が遅い。アイテム鑑定ができる唯一のクラスでもある
サムライ	15	11	10	14	10	—	善 中立	東洋的思想を持った、風変わりなファイター。成長は遅いが、成長するとメイジ魔法を覚えることができる
ロード	15	12	12	15	14	15	善	ファイター以上の力と、プリースト魔法を使えるスーパーキャラ。専用のアイテムも用意されている。ニンジャに次いで成長が遅い
ニンジャ	17	17	17	17	17	17	悪	暗殺技を極めた人間戦闘マシーン。専用のアイテムも用意されているが、もっとも特徴的なのは、生身による戦闘能力の高さである

これが戦闘システムと魔法

『ウィザードリィV』では、武器の射程距離を明確に表現するため、距離の要素をとり入れている。このことにより、剣やメイスのような前衛でしか使えない武器と、弓や槍のように後衛からでも使える武器にわかれるので、後衛にいるキャラクターも武器による攻撃が可能になっているのだ。シーフのように戦闘能力が低く、魔法が使えないキャラクターにとっては、なんともありがたい話である。

今回は、右の表でレベル1の魔法を紹介したが、すべての魔法がゲームスタート時から使えるわけではない。同じレベル1の魔法でも、MPがある程度上がらないと使えないものもある。魔法は、メイジ魔法とプリースト魔法の2種類に分類される。攻撃魔法が中心のメイジを攻撃に専念させ、プリーストは回復中心に使うのが有効的だ。



⬅個別に行動が設定でき戦略的な戦いができる。

メイジ魔法	対象	条件	効果(レベル1)
KATINO	敵グ	戦闘中	敵のまわりの空気を催眠ガスに変え、眠らせる。成功すると、与えるダメージが2倍になる
HALITO	敵1	戦闘中	空間に火の玉を作り出し、それを敵にぶつけ、1～8ポイントのダメージを与える
DUMAPIC	味全	キャンプ中	現在パーティがどの座標にいるのか知ることができる
MOGREF	術者	戦闘中	敵のアーマークラスを2下げる。ただし、その戦闘の間しか効果がない

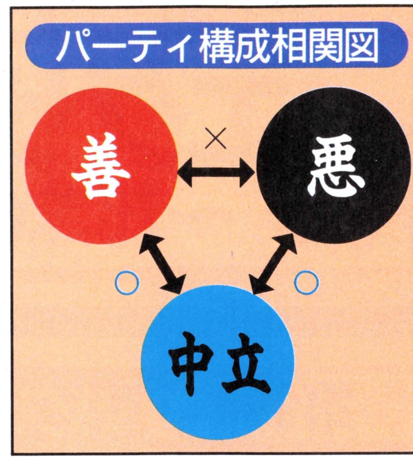
プリースト魔法	対象	条件	効果(レベル1)
DIOS	味1	常時	もっとも基本的な回復魔法。1～8ポイントのHPが回復する
BADIOS	敵1	戦闘中	敵モンスターに1～8のダメージを与えることができる。DIOSとは逆の効果
KALKI	味全	戦闘中	1戦闘の間だけパーティ全員のアーマークラスを1下げることができる
MILWA	—	常時	ごく短い時間迷宮を明るくして、視界を広げることができる
PORFIC	術者	戦闘中	自分のアーマークラスを、1戦闘の間だけ4下げることができる

冒険する仲間を編成しよう

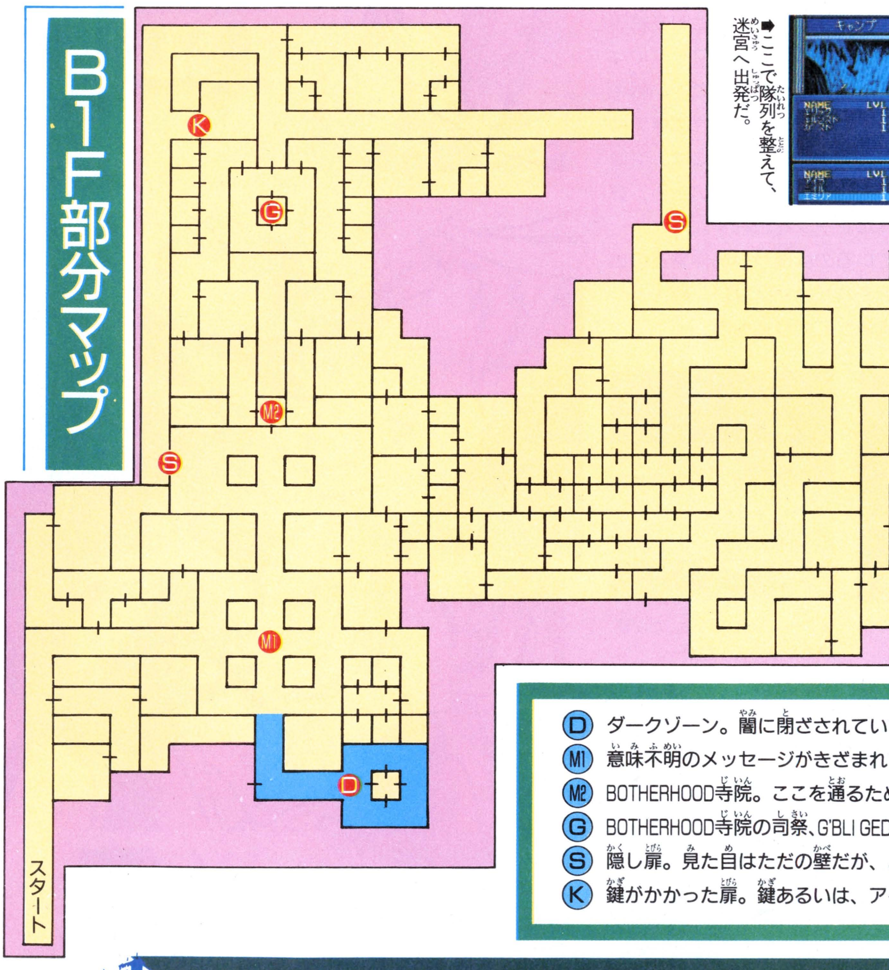
キャラクターメイキングが終わったら、パーティを編成するため、ギルガメッシュの酒場に進もう。編集部がおすすめする編成は、ファイター２人、プリースト１人、メイジ１人、シーフ１人、ビショップ１人の組み合わせだ。配置は前衛にファイター・プリースト、後衛にメイジ・シーフ・ビショップを持ってくるのがもっとも有効的。また、キャラクターの持っている属性（善・中立・悪）が、パーティ編成にかかわってくる。右の相関図を見ればわかるように、善と悪はパーティを組めないのだ。キャラクターメイキングのときは、そのへんを考えて、作成する必要があるぞ。



⬆ギルガメッシュの酒場。ここで編成したパーティで、迷宮に挑戦する。メンバーは慎重に選ぼう。



迷宮に突入！ 果てしなき冒険の始まりだ！





➡ここで隊列を整えて、迷宮へ出発だ。

迷宮への階段を下りると、まず最初にキャンプモードに入る。もし、隊列が思うようになっていなかったら、ここで調整しよう。パーティの隊列は、迷宮の中、特に戦闘のとき重要な意味を持ってくるぞ。

迷宮の中には、アイテムがないと進むことができない場所や、レベルが低いうちは解除できないトラップなどが用意されている。さらに、NPC（ノンプレイヤーキャラ）との会話から重要な情報を得ることもあり、息つく暇もないほど楽しませてくれる。



⬅NPCとの会話から、重要な情報を得ることがあるぞ。ここでは、冒険の目的を知ることができる。

- Ⓓ ダークゾーン。闇に閉ざされていて、むやみに入ると迷ってしまい、脱出がむずかしい
- Ⓜ1 意味不明のメッセージがきざまれている。何か重要な意味を持つのだろうか？
- Ⓜ2 BOTHERHOOD寺院。ここを通るためには、宝珠が必要である
- Ⓖ BOTHERHOOD寺院の司祭、G'BLI GEDOOKがいる。ここで初めて冒険の目的を知ることになる
- Ⓢ 隠し扉。見た目はただの壁だが、よく調べれば扉を見つけることができる
- Ⓚ 鍵がかかった扉。鍵あるいは、アイテムがないと開かない。ここでは銀の鍵が必要

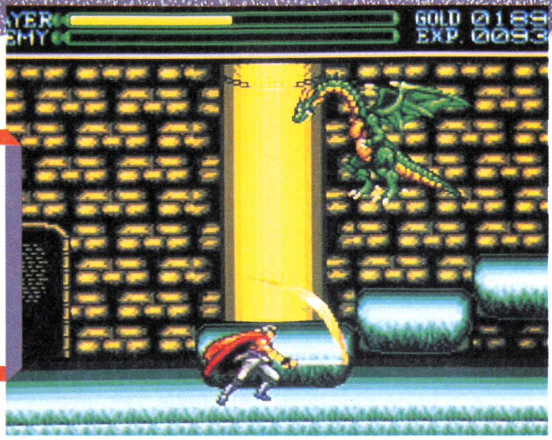
RPG MASTER '92 Writer's Note

完成されたシステムと奥が深いシナリオは、さすがRPGの大御所といったところか？　様々なしかけや謎解き、いろいろなアイテムやトラップがまちうけていて、十分に楽しませてくれる。

いままで、なぜ移植されなかったのか、不思議なこのゲームを、ぜひ堪能してほしい。この秋イチ推しソフトだ！（木島陽）

1、2章のポイントはここだ！

エグザイルII ～邪念の事象～



RIOT／9月18日発売／¥7,200

第1章 バグダッドで待ち受けていたのは！

前作のラストで仲間と散り散りになってしまったサドラー。彼の前にひとりの老人が現れ、何者かが待つバグダッドへ向かえと告げる。

まずはアラムート城下から旅立ち。町と町を結ぶ道はモンスターが登場する横スクロールマップになっていて、それぞれマップの最後には、でかい敵キャラが待ちかまえている。マップを抜ければ体力は回復するが、無事生きてマップから出るには、やはり薬などの準備が必要だ。新しい町に着いたら、買い物と情報集め、それにセーブを忘れずに！

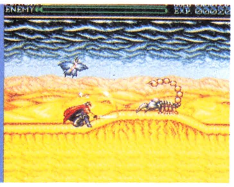
バグダッドで待っているのは懐かしい仲間との出会い。しかし出会いはそれだけではない。敵キャラも待っているから、覚悟して乗り込もう。

アラムート城下



⬆村長から情報を聞かないと、旅立つことができないぞ。

ネフド砂漠



⬆サソリや食人植物がウヨウヨ。特に空を飛ぶ敵がやっかいだぞ。

バダナのオアシス



⬆オアシスでちょっと一息。バグダッドに関する噂もいろいろ聞ける場所だ。

ユーフラテス河



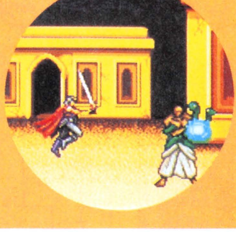
⬆河の中には弾を飛ばしてくる敵など、危険がいっぱい。

バグダッド



⬆ルーミーとの再会。だが喜びもつかのま、敵が…。

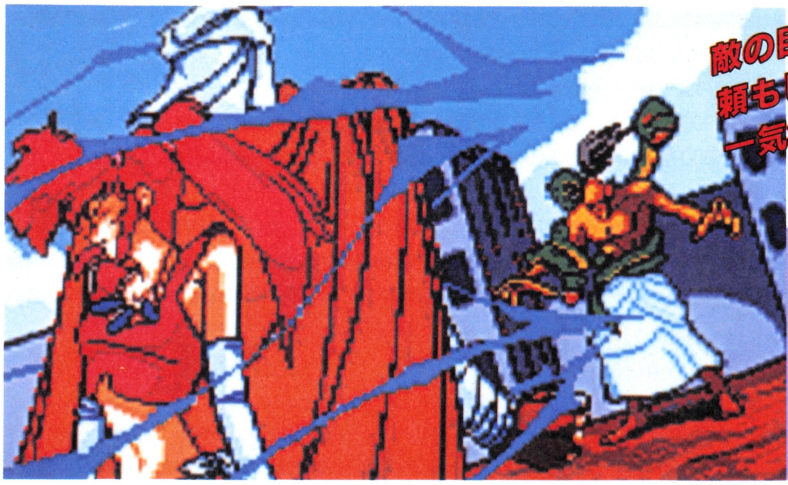
VS土のジン

⬅土の下から突然出てきて金縛り光線を放つ。



敵の目前で、頼もしい仲間が一気集合！

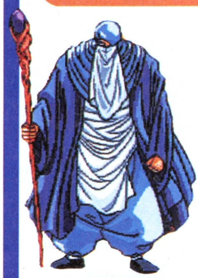



ここからの攻略の鍵は仲間の使いわけ！

『II』の特徴は、戦闘の際メンバーチェンジができること。1章の最後で昔の仲間がみんな加わってくれるので、そこから先は、場面場面で最も適したメンバーに切り替えて、進もう。

ひとつのマップの中でも、場所によって、メンバーを変えるほうがラクなことだってあるぞ。

ファキール





⬅魔術師。3種の魔法攻撃が使えて、離れた敵への攻撃力は抜群。特にパワーをためておいて放つ攻撃魔法は強力だから、近くに寄ると危険なタイプのボスキャラのお相手は、ファキールに頼もう。

キンディ





⬅力自慢の戦士。攻撃は素手なので離れた敵とは戦えないし、ジャンプ力もないが、防御力、攻撃力はともに高い。植物タイプなど、地面から動かないボスキャラとの戦いで活躍してくれる。

ルーミー





⬅ジャンプ力は抜群なので、高いところへ飛び移るときなどは絶対ルーミーがいい。ただし、防御力が低いので、ほかのキャラに敵を一掃させておいてから、ルーミーに切り替えるようにしよう。

サドラー





⬅攻撃力、ジャンプ力…どの能力もそこそこあるので、最もよく活躍してくれる。彼ではつらいときだけ、ほかのメンバーを使うと考えてもいいだろう。得意攻撃はジャンプして、頭上から剣を下に構えて敵を串刺しにするもの。

第2章 インドへの長い旅のラストを飾るのは大迷宮！

最近アラブ周辺で起きている異変の裏にいるのは何者なのか？ 反イスラム勢力パンシガルの噂を聞いた一行は、彼らの本拠地インドのデリーへと旅立つ。

目的地デリーではサドラーたちは敵とみなされている。薬や防具などはバグダッドで買いためていったほうがいい。薬は同じ効果のあるものを2種類併用すると、副作用で大きなダメージを食らうので、必ず1種類の薬をたくさん買い込むようにしよう。

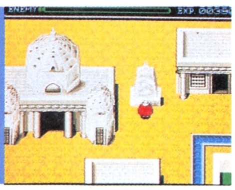
この章のラストに控えるカリー聖堂はかなり広い迷宮。入り口から目的の場所まで、ほとんどすべてジャンプで上っていかなければならず、ジャンプしている最中にも敵が襲ってくるので、けっこうしんどい。その場その場でうまくメンバーを使いわけないと、クリアできないぞ。

ザグロス山脈



⬆ボスキャラの後にも数匹モンスターがいるので、気を抜くな。

ハイデラバード



⬆バグダッドとは雰囲気が違う町。パンシガルのことを聞こう。

インダス河



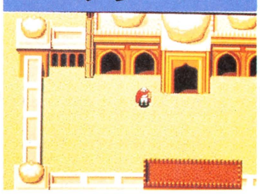
⬆敵の数が多く、経験値稼ぎには絶好の場所。特にデカ蜂が狙いめ。

VSカリー神



⬅空中を飛び回りながら、鎌で切りつけてくるカリー神。お供の人魂もめんどくさい相手。

デリー



⬆パンシガル支配下の町。だが、訪ね歩けば協力してくれる者も。

カリー聖堂



⬆デリーの町で鍵をもらっとかないと、中に入ることができない。

カリー聖堂内の迷宮



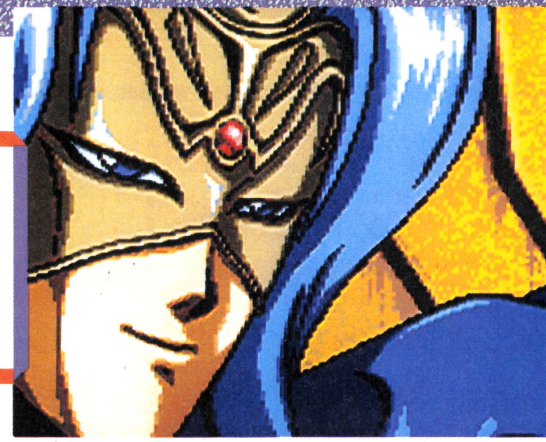
⬆落下物に注意！ でも上に乗ればジャンプ台になるよ。 ⬆危険な床を避け、動く台にタイミングを読んでジャンプ！

RPG MASTER '92 Writer's Note

メンバーチェンジができるのがいい。ジャンプが苦手なわたしは、サドラーでも跳べるような場所でもルーミーに頼っちゃった。メンバーの使いわけで、ひとそれぞれのプレイが楽しめるんじゃないかな？ ただ、前作より謎解き部分が減り、RPG部分がオマケみたいになったのが寂しいなぁ。（ケイちゃん）

中盤までをイッキに攻略するぞ!

ファージアスの邪皇帝



ヒューマン／発売中／¥7,500

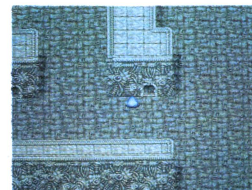
成長したディメオラの次なる冒険は……？



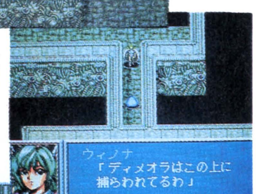
浮遊城

たった1人でマテルが大活躍!

捕らわれてしまったディメオラを救い出すため、浮遊城に乗り込んだマテル。ここで、彼は本当の実力を発揮してくれるのだ。また、この城内はトラップが多いので、ディメオラを捜し出すのは難しい。何度トラップに引っかかっても、根気よく前進することが大切だぞ。



⬅マテルは、こんな小さな穴の中でも通れるのだ。



➡本当はやさしい、ウィノナ。和解する日が近いかも。



⬅困難を乗り越え、ディメオラを無事救出したぞ!

アレフベース

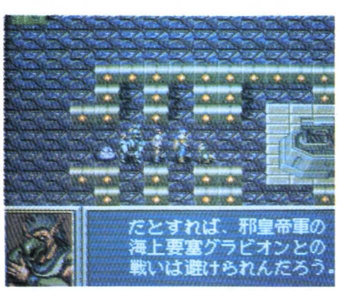
サテラ姫が仲間に!

浮遊城を抜け出したディメオラとマテルは、離ればなれとなったサッドネスたちの、その後の情報を得るために、アレフベースへ。すると、サテラ姫から新しい依頼を受けることになるぞ。彼女の祖国・エクゼタムを邪皇帝から奪回するため、いっしょにディメオラたちにも来てほしいというのだ。

そういわれてイヤとはいえない、ディメオラたち。城の最上階にいるニコに会って、"技術マニュアル"の話を聞いたら、さっそく高速哨戒艇ボライオスで北上だ。



⬆アレフベースにはカトゥンがいた。サテラ姫と彼を仲間にして、目指せエクゼタム!



⬆ニコから"ステルスガード"がもらえる。これは、対要塞グラビオン用のアイテムだ。

要塞グラビオン

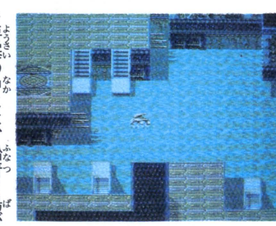
技術マニュアルを入手せよ

エクゼタムへ向かうと、どうしてもジャマになるのが、この敵の要塞グラビオンだ。これを破壊して海路を通さないと、それ以上先へは進めないぞ。そのうえ、アレフベースのニコが欲しがっていた技術マニュアルも、この要塞のどこかに隠されているのだ。こうなっては、もう中に入って攻略するしかない。

要塞の中はそれほど複雑じゃない。すぐに技術マニュアルを見つけられるだろうが、その前にボスとの対決が待っているぞ。



⬅要塞に入るとき、ステルスガードの効果が発揮!



➡要塞の中には、船着き場がいくつもあるから注意。



BOSS グランバル

⬅コイツを倒せば、技術マニュアルが手に入るぞ。

サラン

にせディメオラ出現！

エクゼタムへ行く前に、どうしても立ち寄ることになるのがこの町。平和そうな町だが、なんとここを治めているのがディメオラだというのだ。どんな顔をしているヤツかと会いに行った本物たちだが、そこへダダ教団と名乗る者たちが出現！ にせディメオラとサテラ姫をさらっていってしまった……。



➡町の人からにせ者の情報を聞く。あまり悪いヤツではなさそう。



➡以前、にせ者に痛い目を受けたダダ教団が、復讐のため襲ってきたのだ。

ダダ神殿

ダダ教の信者になろう

サテラ姫たちがどこにいるのかを探るため、ディメオラたちはダダ教の信者となって、内部へ侵入しようとする。しかし、信者になるには儀式を受け、さらにヘンな踊りを覚えなければならないぞ。また信者になれば、ダダ教の手帳やステッカー、バッジなどがもらえるそうだから、キミも入信してみる？



➡"守護者に捧げる踊り"を懸命に覚えようとしている、マテルとカトゥン。



➡ダダ教のバッジやステッカーは、信者にとってかなりの値打ちものらしい。

ダダ氷山

サテラ姫たちを救い出せ！

氷山の頂上では、ダダ教団が儀式の真っ最中。この儀式のクライマックスで、サテラ姫たちがいけにえにされてしまうのだ。手遅れにならないうちに、彼女らを助け出せ！ ただし、ボス・ガルバを倒しても、気を抜いてはダメだぞ。そのあとダダの守護神と戦うことになるので、余力を十分に残しておこう。



➡サテラ姫とにせディメオラの大ピンチ！ さぁ、正体を明かしてやれ!!



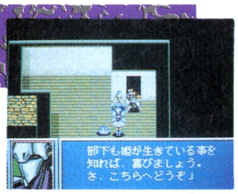
BOSS ガルバ

➡コイツはけっこう強敵だが、このあとのことを考えて慎重に戦おう。

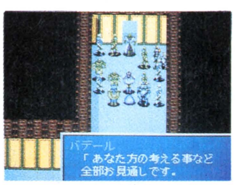
エクゼタム

レジスタンスとともに戦おう！

この国を治めているのは、サテラ姫を追い出して実権を握ったバデールだ。ようやく国に入った姫とディメオラたちは、さっそくレジスタンスと合流。バデールに最後の戦いを挑もうとする。ところが、彼のワナにかかり、逆に全員が捕らわれてしまった。さぁ、これからどうする!?



⬆気のいいレジスタンスの仲間たちと合流したけど…。



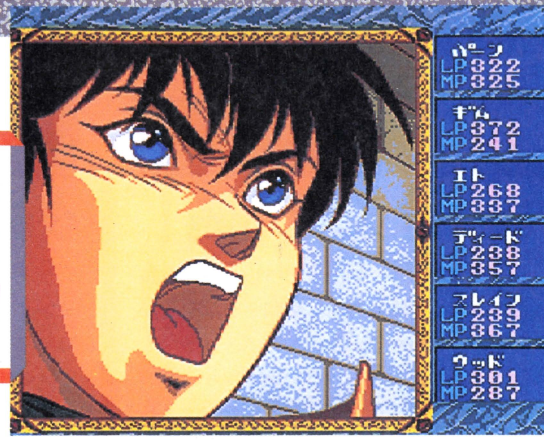
⬆バデールの悪知恵によって、捕まったディメオラたち。

RPG MASTER '92 Writer's Note

ストーリーよし、グラフィックよし、バランスよしと三拍子そろったお買い得ソフト。今回特集したRPGソフトの中でも、かなりイイ線いっている。発売日が夏休みの最後のほうなので、プレイする時間に困ってしまうかもしれないが、かえって学校へ行きながらじっくり遊ぶ方が楽しいかもしれないぞ。 (Mr.X?)

ロードスに平和をとり戻すのだ!

ロードス島戦記



ハドソン／発売中／¥7,200

●凡例●広…広場、市…市場、酒…酒場、寺…寺院・神殿

モス公国北部

ドラゴンウィング[広、市、酒、寺]

森にヴァンパイアが棲みついた！

今まで素通りしていたモス公国北部。しかしここにもサブミッション（本編以外に用意された小さな冒険）が隠されているんだ。

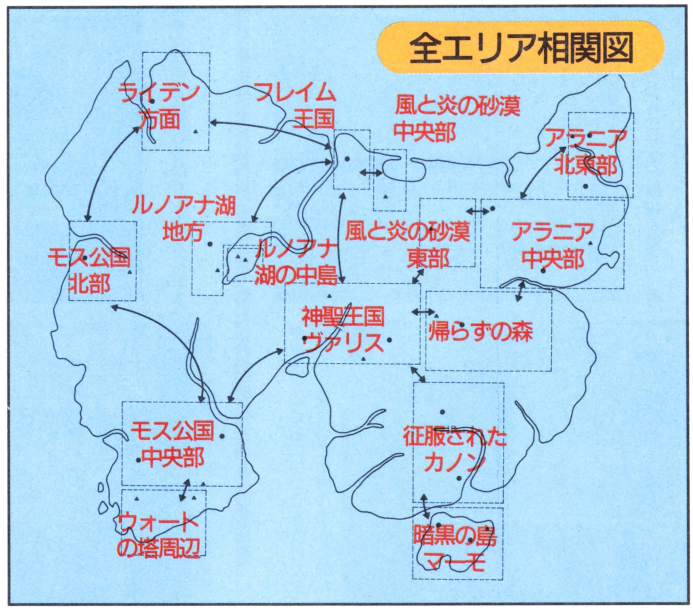
ドラゴンウィングの酒場に、悩んでいる男がいるので、彼に話しかけてみよう。すると、婚約者のリディアが失踪してしまったことを告白してくれる。

また、ほかの人からは、ドラゴンウィングのすぐ東にある森に、ヴァンパイアが棲みついたという情報を得ることができるんだ。

リディアはヴァンパイアにさらわれてしまったのだろうか？　それを確かめるためにも、さっそく森に出かけよう！



⬅リディアとよく来た酒場に入りびたっているアレス。



ヴァンパイアの森の奥に、リディアがいたぞ!

森の中には邪悪な気配が充満していた。どうやら森全体がヴァンパイアに支配されているらしい。

森の中をどんどん進んでいくと、少し広くなっている場所で、マントを身につけた男と出会う。彼こそがリディアをさらったヴァンパイアなのだ！

彼との戦闘に勝てたら、さらに奥へ進むことができる。そしてそこには、ヴァンパイアと化したリディアの姿が…。



⬅ヴァンパイアとの戦いではマヒ攻撃に注意！



⬅アレスに「リディアは死んだ」と伝えるよう言ってくるリディア。

どう答える？

酒場に戻ったパーティは、リディアのことをアレスになんと伝えればよいのだろう？　答え方しだいでゲームの展開も変わってくる。



⬅リディアの言うとおり「はい」と言うべきか…。

「はい」の場合

リディアが希望したように「はい」と答えると、アレスは失意のうちに酒場を出ていってしまう。同時に、このサブミッションもクリアしたことになるんだ。

経験値はもらえるけど、ちょっと悲しい結末だよね。



⬆がっくりと肩を落とすアレス。バッドエンドだ。

「いいえ」の場合

こう答えると彼女を人間に戻す方法がわかる。すぐ必要な“黄金樹の枝”というアイテムを、シャイニングトゥリーまでとりに行こう。

ただし、帰らずの森のダークエルフを倒していないとアイテムはもらえないぞ。



⬅シャイニングトゥリーで黄金樹の枝をもらおう。



⬅アイテムを渡すと、経験値とお金がこんなに！

征服されたカノン

カノン[広、酒、寺]ルード［広、酒、寺、港］

パーティがロイドに行くと……

ついに皇帝ベルド率いるマーモ軍と、ファーン王率いる反マーモ軍との対決の時がきた！

ロイドの城で、フィアンナ姫から反マーモ軍がカノンに向かったことを聞いたら、すぐに後を追おう！



⬅ロイドに残ったフィアンナ。ヴァリスの王女だ。

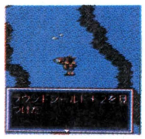
英雄戦争の戦場には屍が…

カノンに入るとすぐに戦場へと出る。この渦巻状の戦場を進んでいくと、途中で何人ものヴァリス軍兵士が倒れているところに出くわすのだ。

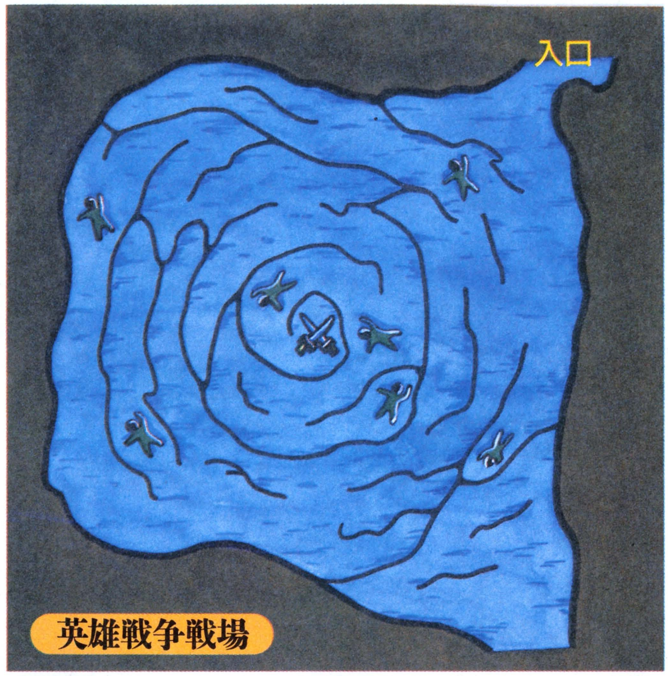
彼らからは、いろいろな武器を譲り受けることができるぞ！



⬆まだ息のある兵士を発見。だが…。

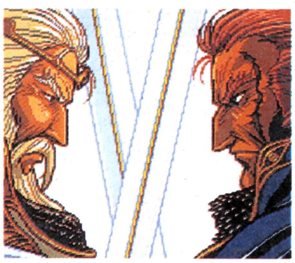


⬇いろんなアイテムが手に入るぞ。



マップイラスト／立神洋子

ファーンとベルドがついに激突！



戦場の中心地ではファーンとベルドの一騎打ちが行われていた。激しい戦いの後に勝ったのはマーモのベルド。だがその彼も、カーラの手により倒されてしまう。ここで不当にベルドを殺されたと思い込んだ黒騎士アシュラムが、パーティに襲いかかってくるのだ。かなり手強いので注意しよう！



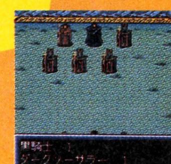
⬅カーラの放った槍がベルドの胸を貫く。



➡パーンたちに戦いを挑むアシュラム。

バグナードに注意

アシュラムのパーティにいるバグナードは、高レベルのソーサラー。メテオストライクまで使ってくるので、アシュラムより先に倒そう！



⬆赤い服のダークソーサラーがバグナードだ。

暗黒の島マーモ

シャドーシティー[広、酒、寺、港]ダークタウン[広、酒、寺]

ルードの港からマーモ島へ

カノンの酒場で商人が教えてくれたように、ルードの港からマーモ島へ渡ることができる。マーモ島でのイベントはゲームクリアには関係ないけれど、ここまでやってきたら解くしかないよね！

マーモ島は、ベルドが亡くなってからというもの無法地帯になっている。モンスターも野性に戻ったためか、今まで以上に強くなっているようだ。とにかく、こまめなセーブを忘れないようにしよう。



⬅ここがルードの港。マーモへ行く船はここから出ている。



⬅マーモ島に出てくるモンスターは強敵ばかりなので注意。

街でアイテムと情報を集めよう！

シャドーシティーにある市場では「＋２」アイテムをたくさん売っている。お金もかなりたまっているはずだから、ここで装備を調えよう。

また、ダークタウンの酒場では魔物の実験場に関する情報を聞くことができるぞ。



⬅リーピングブーツという便利アイテムも売っているぞ！　高いけどね。



⬅敵地であるマーモ島であっても、酒場ではちゃんと情報が聞けるのだ。

魔物の実験場に入ると…

魔物の実験場と呼ばれる塔に入ると、入口の近くでマーモ軍の残党らしきパーティと出会う。実は彼ら、塔内に棲みついてしまった魔物を倒そうとしているんだ。



⬅パーンたちに「引き返せ」と忠告してくる兵士たち。

マッドソーサラー登場!

塔を上っていくと、マッドソーサラーが待ちかまえていた！　彼が魔物を作り出していた犯人なのだ。マッドソーサラーはパーンたちをマーモ軍の者と勘違いし、いきなり襲いかかってくる。話しかける前に体調を整えておこう！



⬆マッドソーサラーが連れているメタキメラは、炎のブレスを吐きかけてくるので気をつけろ！

実験場の最上階にいたのは…

転送装置を使って進んだ先で、入口で会ったパーティと再会する。彼らはその先にいる魔法合成生物兵器テラリンを倒そうとして、逆にやられてしまったのだ。パーンたちは彼らの代わりに戦うことになる。だが敵はとんでもなく強い。なんと魔法まで唱えてくるのだ！



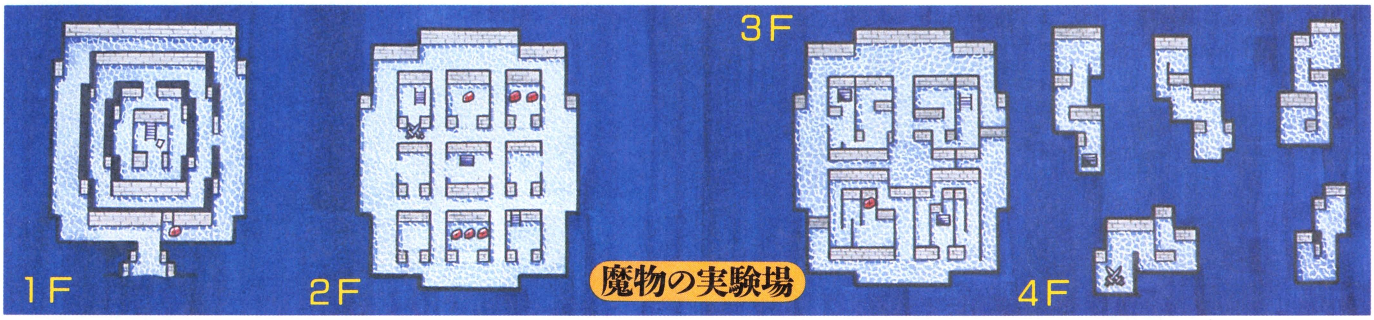
⬆最上階にある転送装置。これを使えば先に進めるようになる。



⬆マーモ軍のパーティの隊長は、パーンたちに真実を語り始めた。



⬆究極の魔法合成生物兵器テラリン。本当に強い。ＭＰをケチらず、防御の魔法をかけまくってから戦おう！



◀ 装備のチェックをしよう ▶

ここまでやってきたからには、各キャラクターともかなりいい武器や防具を身につけていると思う。でも、ゲームも終盤だけに、できる限りいい装備にしておきたいもの。マーモ島のシャドーシティーやルノアナ湖畔にあるマーニーの市場では「＋２」アイテムをたくさん置いているので、お金の続く限り買いまくろう。

なお、市場で手に入らないスペシャルアイテムを持っている人は、少なくとも一度は装備させてみよう（呪われる心配はない）。「＋２」アイテムより役に立つものもいっぱいあるからね！



⬆ポーションの補充も忘れずにしておこう。



⬆「パラディン～」はパーンのためのスペシャルアイテム。

ルノアナ湖地方

マーニー［広、酒、寺、市］

パーティはカーラの屋敷をめざす!

真の敵がカーラであることを知ったパーンたちは、彼女を倒すことを決意する。フィアンナ姫からカーラがルノアナ湖にある屋敷に住んでいることを聞いたら、すぐ行動に移ろう。でもカーラのところへ行くには、「最も深き迷宮」を通る必要があるぞ！



⬆パーティの目的地はルノアナ湖畔なのだ！



⬆ルノアナ湖畔へはフレイムを通って行くのだ。



⬆「最も深き迷宮」に入ったパーティ。

カーラを倒し、平和をとり戻せ!

RPG MASTER '92

Writer's Note

といったところで本誌での攻略はおしまい。あとは自力でエンディングを見てね！　最後にひとつだけアドバイス。ウォートにもらったワンドは、敵味方の区別なく魔法を10回吸い込むというアイテム。「行動順位」コマンドを使って、先にモンスターを召喚しておいてからワンドを使うと効率がいいぞ！　（ウォルフ）

ソウルケージを化け物から取り戻せ

ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト

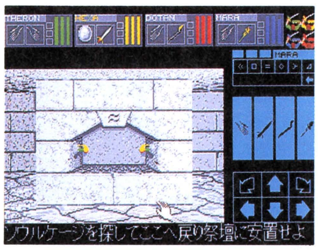
ビクター音産／９月18日発売／¥8,200



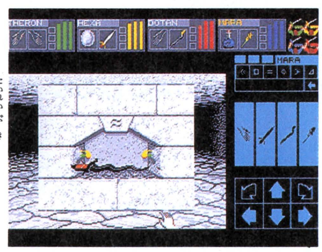
SARMON サーモンの墓

実体のない敵がセロンたちを襲う…

このシナリオでは、初めて実体のないモンスターが登場する。剣や弓矢などの物理攻撃はおろか、普通の魔法も効きやしない。それじゃあ、どうやって倒すのかって？　だいじょーぶ、方法は２つあるのだ。１つは、対霊専用呪文“デス・ユー”を使ってダメージを与える方法と、もう１つは対霊専用武器“ボーパルの剣”で攻撃する方法だ。いずれも霊に対して、圧倒的な攻撃力があるから、何としても見つけ出すようにね！　とくにボーパルの剣は、絶対に入手しよう。



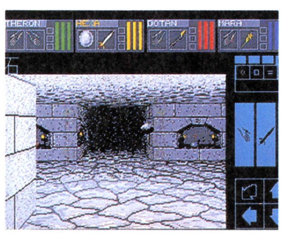
⬅このシナリオのクリア条件はソウルケージを見つけること！



➡これが対霊武器、ボーパルの剣だ。１FとB１にあるぞ。

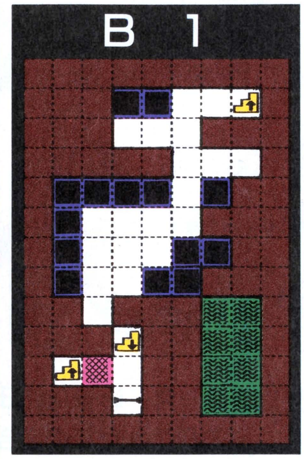
1F 最初の仕掛けの謎、なぞ、ナゾ？？

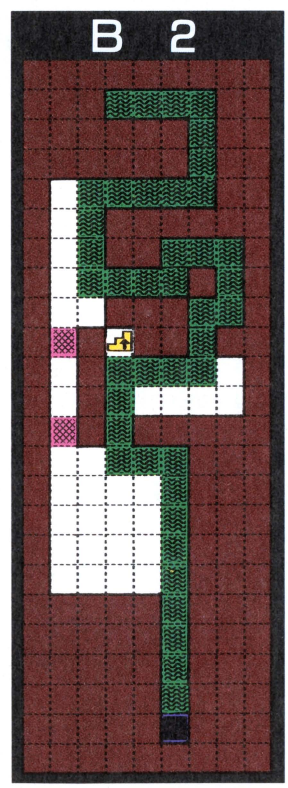
シナリオの開始直後にある、２つの扉が開かない！　この謎の解き方は、まずスタート地点の横に落ちている石を拾い、マップのA地点で北を向いて（ウォーターシャワーが見える）石を投げ、すぐにB地点に移動してジッと待っていれば扉が開くぞ。

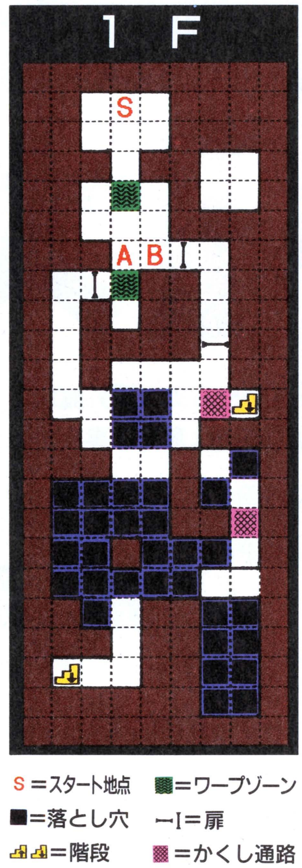


⬅ここで前衛のキャラに石を投げさせ、すぐに右へ移動。

Dungeon Map







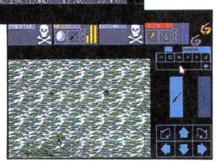
B1 ドクロの鍵を見つけ出せ

B１のマップは全部見せることができない。なにせ、クリアアイテムのソウルケージが眠っている階だから…。

しかしソウルケージを手に入れるには、ドクロの鍵が必要だということは覚えておこう。



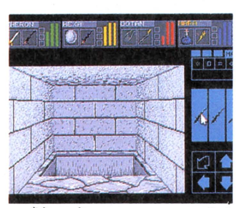
⬅これがドクロの鍵だ。



➡鍵がないとあわれな最後が…。

B2 転落先はスタート地点

このB２には、重要アイテムやイベントなどは何もなく、落とし穴の受け皿フロアというだけなのだ。ちなみにワープゾーンに乗ると、マップの一番下にある穴に落ちて、１Fのスタート地点に戻ってしまうぞ！



⬆ワープゾーンに乗ると、穴へまっ逆さま。

スクープ!?

『天外II』スタッフの新作RPGをキャッチ!!







天外II大反省会!!

発売以来5か月、いまだ熱狂さめやらぬ『天外魔境II』のメインスタッフ3人が再び一堂に会した。だがしかし、「反省会」と銘打たれたこの会合の裏には意外な事実が隠されていた!!　はたしてビッグ3の新たな企みとは？

やはり、不満を持っている人はいる!

――えー、今ここに『天外II』をプレイした人からの膨大なご意見が集まっております。本日は、これをネタにお三方に好き勝手にしゃべっていただきたい、というわけです。

岩崎　僕ねぇ、この間また『天外II』プレイしてみたのさ。それで思ったの。「よくこんなバカげたモノ作ったな」って。

広井　作った人間がそう思っても、ユーザーの方は違うからね。次にはもっとスゴイゲームができてくると思ってる。

桝田　しかしこれ（ユーザーからのハガキ）、挑戦的なヤツが多いね。

岩崎「やい！　おれにもっとすごいゲーム見せてみろ」とか「『III』楽しみにしてるぞ！」って。ミョーになれなれしい。

広井　おかしいよね。すごくね。

――まぁ、ユーザーの9割方、99%の人は文句なしにほめてるんです。で、今日は残りの1%、「ここは良くなかったのでは？」という意見の方を検討していただきたいと。

三太夫の死に方が、納得いかん!

――じゃ順番とか考えずにドンドンいきましょう。いきなりですけど、「地獄城の三太夫のイベント」は理不尽すぎるのでは(笑)？

桝田　あれはですねー、失敗でした(爆笑)。

広井　どこが失敗だったの？

桝田　ダメだなっていうのはわかっていたんですけど、アイデア出ませんでした。スイマセン。

岩崎　そうだったの？

桝田　うーん、前後の盛り上がりからして、押しきれるかなと思ったんだけど。やっぱりユーザーには、ばれちゃいましたね。これは、素直にあやまります。次は、もっと納得いく死に様を考えますから。

――それからもうひとつ。人の命があまりにも粗末に扱われているのではないか？　との、ご指摘がありました。

広井　ちょっとだけどね。

桝田　これは、言いのがれするわけではありませんけど、湾岸戦争の影響です(笑)。シナリオを書いているときに、ずっとテレビがついていたせいです。

岩崎　僕、人の命が粗末に扱われるのは大好きよ。「うー、もっと殺してくれー」みたいな、いいじゃん、だってあーいうの。

広井　あのさ、死ぬってことで心にトゲが刺さるじゃない。ザラつくじゃない。それはそ



会話の陰に見え隠れする謎の新作とは？

れでいいじゃないの。

桝田　まぁ一今までそういうRPGがなかったから、ちょっとショックだったのかな。

広井　うん。そう思うけどなあ。

ゲームでも現実でも「戦死」は理不尽なもの

桝田　でもまぁ考えてほしいのは、あれだよね。『ファミコンウォーズ』とかでね、戦艦やっつけた、とか言うたびに実はそこに乗っている何十人、何百人が死んでるということを忘れるなっていうこと。

広井　それが個人の名前で出てきて死んじゃうと、急にひどいなーと思っちゃうけどね。

桝田　まぁ一言っちゃえば今までのゲームが、きれい事でうまくごまかしていた部分をまじめにやりすぎた…と。

岩崎　基本的には対象の問題だよね。

広井　そう、『天外II』って対象年齢がすごく高めに設定してあるからね。小学生ぐらいが中心だったら…。

岩崎　死んだとか殺すとか、平気でバンバン言うのはやめてくれってことになる。

広井　でもいいの。こういうのって理不尽だよな、つらいよなって感じてくれた方が。

桝田　でもさ、ゲームに限らず戦争で死んでいく人ってみんな理不尽だよね。親も子もあるだろうにさ。

岩崎　戦闘とか戦争の美しさなんてウソですからね。普通のRPGって、自分が正義だーってエンディングまでいって、はい、あなたは正義だった、で終わりでしょ。
　でもやっぱし、反省するの？

桝田　いや、ユーザーがそれを望んでいるのであるならば…。まぁ『天外II』を好きだからこそ、そういうイヤな部分を実感してしまったということなんだろうね。

岩崎　もうちょっとオブラートで包み込めばよかったってワケ？

広井　そうそう。そうすれば、ザラつきはなくなる。でもなくしちゃっていいものか？

桝田　それは、あえて残してある部分があるからね。

岩崎　豚食ってゲーゲー吐いてるとかね。

桝田　象徴的なのは、鳥取村とかで話しかけたら、砂に飲み込まれる人がいるでしょ。プレイヤーは、村から出たらリセットがかかってまた村人がいると思ってるんだよね。だけどやっぱりいない、っていうのがショックだったらしいよ。

岩崎　それは僕も言われた。「砂神城倒しても、復活しないんですね」って。

桝田　だって死んでいるんだもん。

広井　赤目村なんかもそうだよね。なんとか生き残っていた親子しか助からない。確かにショックなんだよ。でも、「ショックだから嫌だ」じゃなくってさ、ああいうもんなんだよ戦いって。RPGの中にちょっとリアリティを持ち込んでいるんだよ。

岩崎　まぁ一あえて言うならば、そのリアリティを持ち込んだのが成功しすぎたというのが、ある意味で失敗でしょうね。

広井　いや、だからさ、そういう部分をオブラートに包まずにドンと出しちゃうゲームがあってもいいじゃないの。

岩崎　しかし全然反省していないなー(笑)。

桝田　そんなことないよ。反省してるじゃん。いきなり失敗だって認めたよ。僕は。

岩崎　でもさ、次の(作品)ではもっと殺しちゃうんだよね(笑)。

桝田　いやあんなに万単位では殺さないよ。

岩崎　でもひとりひとりの死に方がもっとリアルでこってりしたものになる(笑)。

広井　そりゃ数でごまかしてるだけだ(笑)！

はたして、卍丸は没個性なのか？

――では次。他の3人に比べて、主人公の卍丸が目立っていない！　との意見があります。

広井　確かに演出的にセリフは少ない。

桝田　ただ卍丸のキャラクター性が弱いって意見に反論させてもらうと、プレイヤーそれぞれにそれぞれ別の卍丸がいるわけなんだよ。黄金虫の卵にハマッて、何度も京都に足を運ぶ卍丸もいれば、おミルさんの顔が気になってしかたない卍丸もいるわけ。豚皮の沓を平気ではいてる卍丸とかもね。卍丸のどこが没個性なのか？　と逆に問いたい。

岩崎　あ、でもひとつ。「我が道に敵なし!!!」は失敗だった。暗黒ラン斬るたびにあの声が聞きたかったって人が異常に多いんだよね、僕のまわりには。

――キャラクター周辺では、絹役の井上あずみの起用は失敗ではなかったか？　という声もありますが。

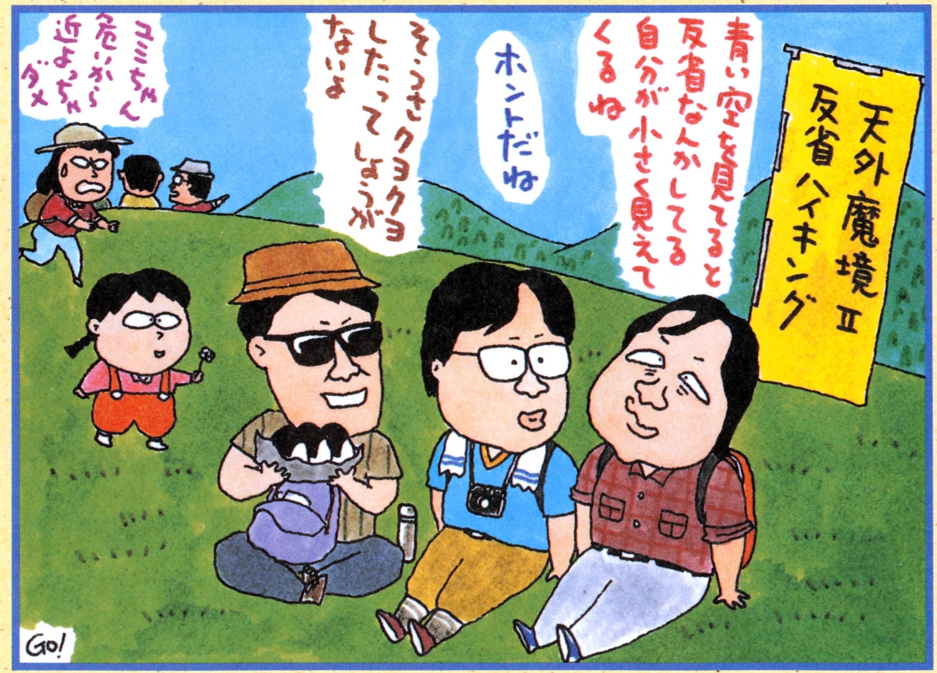
広井　そんなものは、ひとつの賭けだ。でも結果的には成功したと思うよ。

桝田　良い悪い含めて、反響が大きかったからね。絹は。全体的な意見としては良かったって声が大部分でしょ。

広井　だからね『天外I』ではうまい声優をいっぱい使ったんだよ。そしたらCDロムのゲームはみんな銀河万丈さんになっちゃったわけさ。わかるよね。だからちょっと違う石を投げてみたかったわけ。あの井上あずみの歌を桝田が聞いてさ、「こんな声がいい」って選んだのね。

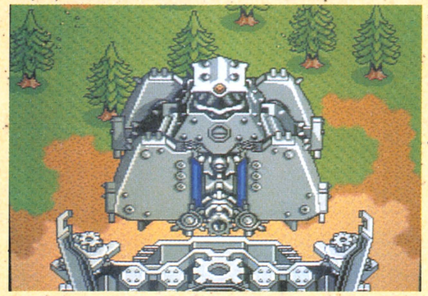
桝田　覚えてないなー。

広井　確かに、初めてあの声を聞くとひっかかりがあるとは思うんだけど、それはいいひっかかりなんだよ。たとえばさ、絹を島本須美さんがやったとしたら「ふーん」で終わっちゃったと思うんだよね。



イラスト／中野豪

鋼鉄城は スゴすぎたか？



——これはまたシナリオ関連で、シナリオに中だるみがあったと指摘する人がいました。具体的には、因幡以降と鋼鉄城以降ですね。

岩崎　鋼鉄城ね——。僕その理由すっごくわかるんだ。鋼鉄城を手に入れるとね、自由度が大幅に増しちゃうんだよね。だってどこの国にも自由に行けるでしょ。ところが鋼鉄城のテレポートを「天人」の術と同じものと思った人が多いらしくて、残りの三国にも行けると気づかないんだよね。だから逆に何していいのかわからない。三博士のご報告で、まだ行っていない山陽の三国にも行けるって教えてあげるべきだった。

桝田　でも、シナリオ上では、あそこから先が一番整理されているんだよね。

広井　鋼鉄城のイベントが、スゴすぎたんじゃない？　あんまりドワーッとやっちゃったんで、そのあとが…。

桝田　それはいわゆる聖剣奪取のうれしさに、暗黒ランを斬るのを忘れてしまったという、広井王子現象ですね（爆笑）。

岩崎　もう鋼鉄城、鋼鉄城って、うれしくて飛び出しちゃう。

広井　そうなんだよ（笑）。だってビジュアルもすごいじゃない。強いしさ。

岩崎　そうそう、うちの奥さんなんか、お話そっちのけで経験値稼ぎしてた。「無敵砲発射—」って。

——因幡以降は、どうでしょう？

岩崎　あのさ『天外II』ってさ、因幡のあたりから急激に牙をむきだしてくるでしょ。ボスキャラの難易度なんかもバンバン上がってくる。そこで連戦連敗を繰り返すと、ゲーム進行がかったるく感じるってのがあると思う。

桝田　因幡以降は、絹の扱いも含めて戦闘のやり方もガラッと変わるからなぁ。

情報、手順の繁雑さを フォローするべきか？

岩崎　情報の複雑さも増してるでしょ。集めなきゃいけない要素も複雑だし。たとえば、出雲で国引きをするための条件もね、綱はどうやら2本あるらしい。火の勇者は4人必要で、使う場所も限定されている。だから情報を整理しながらいかないと、そのうち何から取りかかればいいのかわかんないうちに、シロがいなくなったり肉助が出てきたりで、ますますわかんなくなる。

桝田　つまり、情報を整理しきれなかった人たちが中だるみを感じちゃったと？

岩崎　僕はそう思う。だからその解決策としては、シナリオの途中途中でつまずいている人に対してヒントを与える者をね、天狗でも忍者でももっと多く置いておくべきだったかもしれない。



桝田　僕が感じるのはねぇ、因幡のボスの印象が弱かったかなと。因幡以前だとボスとの決戦前になんらかの形で見えているんだよね。はまぐり姫も本体は見えないけども、五人衆がいるし。

岩崎　あ—初めてだもんね。

桝田　因幡のボスには城の中で初めて会うでしょ。あそこまでたどり着くのが遅かったりした人にとっては盛り上がりに欠けたかな。あと、あるとすればマントーの倒し方がわからずにレベルをムヤミに上げたとか…（笑）。

広井　岩崎の言ったように、情報の複雑化が激しくなっているのは確かなんだ。それをゲームとして手ごわくなってると思うか、情報の整理ができなくて、中だるみだと思うかだろうね。それまでは、けっこうサクサク進むゲームじゃない。それが突然、考えなくっちゃいけなくなるわけだから。

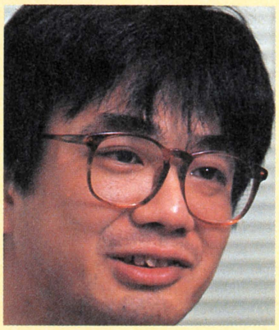
広井王子



『天外II』には、お笑いが多すぎたって意見もあるけど、実は笑いの方にこそ本当のことがあるわけだよ。それが単純にギャグにしか見えないのは、つまんないマンガの読みすぎだよね。大笑いした後にふっと気がついてゾッとする。これですよ、やっぱり。

お笑いの陰にこそ『天外II』の真実があるのだよ

桝田省治



人の多さ、情報の繁雑さというのも反省点ではありますが、それはそれで面白いと思ったわけです。リアルさというのを、ある種の不親切さと感じる人もいるでしょうが、大きな町にはいっぱい人がいなきゃ、つまんないでしょ？　でもやっぱり次への課題かなぁ？

情報が繁雑？確かにその通りでございます



桝田　かといって誰にでもできるようなクエストばかりで面白い？って問題もある。

広井　でもやっぱり簡単、万人向けを選ぶべきなのかなぁ？

では、万人に支持されるゲームシナリオとは？

広井　あのさ、謎が多くても、サブイベントをうまく立てていけば、シナリオが進んでるように見えないかな？

岩崎　いや、サブイベントも言ってみれば1種の謎ですからねぇ。

桝田　そう、RPGのシナリオってね、何をやっても最終目的に近づいているような気がしてないとユーザーは怒るんだよ。

岩崎　RPGの一番偉いところは、ゲーム進行が行き詰まったときでも、レベル上げという作業があるというところですけどね。

ザコが多すぎる？ 戦闘が単純？ などなど

――えー次は戦闘がらみです。エンカウント率が高すぎるのではないか？

岩崎　それはねー『天外II』の移動スピードが速すぎるんです。エンカウントを画面単位で考えるとわかるんだけど『天外II』って実は4画面に1回ぐらいしかエンカウントしないんだよ。ダンジョンだと4画面から6画面ぐらい。でね、エンカウントが多すぎるって言う人は「突破」を使うんだと思うんだ。で使った後って、カウントを初期化しないから、運が悪いと2歩3歩歩くと敵に会うちゃう。つまり死にそうになって、いちかばちか逃げた、成功した！ 2歩歩いたら敵に会って殺されましたというパターンだね。

広井　リアルだな(笑)。

桝田　ただ、ユーザーはそんなシステムのことなんか知らなくていいんですから。

広井　そうそうそう。

岩崎　でも、あのサイズのゲームをあの時間でクリアさせるためには適度なエンカウントでしょう。そりゃ標準クリア時間が200時間でもいいっていうなら、あの半分のエンカウントでいけたけどね。

――続きまして、戦闘に目新しいところがない！ とのことですが。

岩崎　巻物を使いこなしていませんねー。

桝田　まー見た目はおんなじだーね。他のと。

岩崎　あぁ、見た目はね。有象無象のゴミみたいなRPGとね。何とは言いませんが。

桝田　しかし僕は、全体を管理する人間として言いたい。あそこで斬新ではあるが慣れるのに時間がかかるような戦闘方式を持ち込んで、あの長く変化に富んだシナリオをやる気になるか？

僕はやる気になるユーザーが減ると判断したわけです。

――それに関連するんですが、次の意見として、使えない術・奥技が多すぎると。

桝田　さっき岩崎先生が言った件なんですが、これが使いこなせる人にとっては、この戦闘システムっていうのは非常に斬新なものになっているはずなんだよ。

岩崎　そうね、戦闘がマニアックすぎた。

広井　私もそう思います。

桝田　もっと術の使い方とか奥技の使い方とかを懇切丁寧に教えてあげるべきだった、と反省しております。

参考までにこの術とか奥技とかを使いこなせると、どういうことが起きるかと言いますと、60段前半でゲームがクリアできます。私の知ってる最低クリア段は57段です。

でも、それを一般ユーザーに望むのはムチャなんだよ。はっきり言って失敗だな。普通の人に使いこなせないよ。あの術や奥義は。

広井　術に関しての意見への一番最大の理由はね、RPGの魔法ってMPがもったいないからバンバン使うもんじゃないじゃない。『天外II』にはMPタンクがいるんだってわかってないから、技を惜しんじゃうわけよ。で、ザコ相手にあんまり術使わないから、使い方を覚えない！



岩崎　あとは「花咲」「追風」ね。実は術の成功率、持続率は、これを使うことを前提にしてるわけ。だから敵のレベルがちょっと高いと普通に術使ってもまるで効かない※！

広井　う～ん、忍者の里とかに術の使い方の指南役をもっと置いておくべきだったかな。

桝田　ま、確かに高度すぎたっていうのは反省点ですね。でもひとつ言わせてもらうけど、80段でヨミを倒した人も60段でヨミを倒した人も同じように「ヨミは強かった！」って言うんだよね。これまでのゲームでこんなことがあったか？ と、これは自慢なんですが。

ゲームのサイズがデカすぎた？

――これは不満点というわけではないんですが、ゲーム自体のサイズはどうですか？

岩崎　やっぱり、大きすぎるよ～。もう2度と作りたくない！

桝田　でもまぁ、作り方っていうかノウハウはつかんだよね。

岩崎　でも全体としてはゲームの限界とは言

岩崎啓真



戦闘が単純だと言うユーザーに、僕からの挑戦。60段以下でヨミと戦うとホントに苦しいです。しかし、実は1発もヨミの攻撃を食らわずに倒すことができます！ パーフェクトディフェンスが可能です。考えてみてください。考えて戦うのが『天外II』なのです。

4ターン先を読んで戦う、それが『天外II』の戦闘セオリーです

※岩崎先生の言う「ちょっと」は、20段ぐらいです。普通は効きます(桝田)。



わないけど相当デカイ。で、僕はね、サイズという点から言うと地獄城につくまでの道のりの方が問題だったかなと思う。というのは、1日にゲームができる時間てやっぱり限られてるじゃない。特に社会人になると僕らみたいなのは別にして、1日に2時間もゲームできないんだよ。ってことは**セーブできる場所もないのにクリアするのに2時間以上かかるダンジョンなんて、物理的に無理なんだ**よね。これは改善した方がいい。

桝田　そうだねぇ。そういうのは『FF』の最後のダンジョンにまかせとこう。

問題の次回作は、当然CD&RPGだが…

岩崎　ダンジョンに限らずパターン破りをしたいよね。僕いっつも思うんだけど、なんであんな曲がりくねったダンジョンの奥にボスがいるわけ？　ボスにしてみりゃ、外に出るのが大変でしかたないじゃない。たまには、**ダンジョンに入るなりボスが飯食いながら待ってた**なんてのがあってもいいよね(笑)。

桝田　ま、それは初期のゲームがね、容量との闘いだった部分があって、少ないメモリーの中でユーザーを歩き回らせなくちゃいけなかった名残だね。これからのゲームは違ってきますよ。**そういうことを踏まえて、新しいゲームを作っていきたいと。**

広井　しらじらしいなー。もう作ってるんでしょ？　どうなの？

桝田　いや、そうなんですけどね。**『天外III』の方は、どうなんですか？**

岩崎　よし、予想してみよう。まずね、ひとつはプレイタイム170時間のゲームサイズパワーアップ、ビジュアルもさらに増やして、**超大作路線全力疾走作戦**ね。でも大変だなー。

桝田　そこで問題になるのが『天外II』でさえCD全部使いきっちゃってなお入らない部分があったということ。

広井　そんなもの**2枚組**にすればいいのさ。

岩崎　ダブルジャケット2枚組ね。そういうインフレーションさせていく方向がひとつ。もうひとつは全然別の方向のゲームにしちゃうことだね。ま、あとは**自由度を高く**したい。

広井　世界観っていう部分で言うと、**最低でも3回は世界をガラッと変えたい**ね。

桝田　1本の中で？

広井　もちろん！

岩崎　マップ全部が？

広井　もちろん！　いや、今の『天外II』のマップサイズで3回も変えたりしちゃったら3倍のゲームになっちゃうからそんなムチャは言わないけどね。

桝田　で、まぁ**とにかく『天外III』の前にもう1本やろう**と、次号で発表するよと。

広井　タイトルは？

桝田　**えー「3」に関係してます**(爆笑)。

岩崎　それはあざとい表現だよー。

桝田　なんで？　僕はウソは言わない。本当のことを言うとは限らないけど(笑)。でも断言しておきます。**シナリオは『天外II』よりずっと面白いです。**

岩崎　で、僕が戦闘は『天外II』よりスゴイって断言して、広井さんがキャラクターは『天外II』より深いと言っちゃう(笑)。

桝田　もうちょっと言っちゃうと、**『天外II』よりもさらに対象年齢を2～3歳上げました。**

岩崎　演出・プログラムは僕で、シナリオが桝田さん。監修に広井さんがついてます。でも『天外』じゃない!!

桝田　おそらく来月号ではタイトル以外にもあれこれ発表できると思いますんで、待っててください。

広井　もう少しなんかないの？

桝田　えーとじゃあね、企画書の表紙だけ写真を撮らせてあげましょう。タイトルは見えないようにして(笑)。

岩崎　それじゃなんの意味もない(笑)。

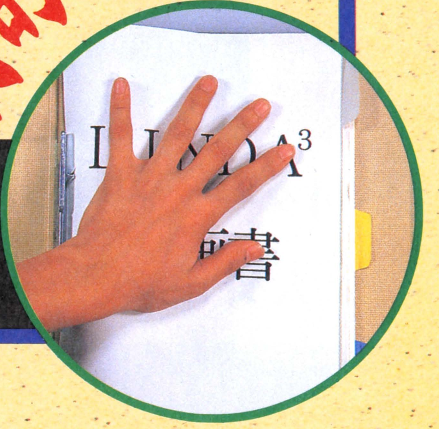
――えーその新作が気になりますが、そろそろお時間のようです。来月号のお楽しみということにしましょう。本日はお忙しい中ありがとうございました。



『天外II』スタッフの新プロジェクト!!

桝田省治、岩崎啓真＋広井王子が世に問う！

新作RPG 本誌11月号(9月30日発売)で劇的発表!!



謎の企画書発覚!! キーワードは"3"!!!

今、全国のゲーマーが震感する!!



STAFF

小説……………………新木 伲
イラスト…………田中久仁彦
設定&ライター……中村泰宏
ゲームシステムプログラム……REAL
原案&構成………G/Fプロジェクト
制作…………㈱PCエンジン

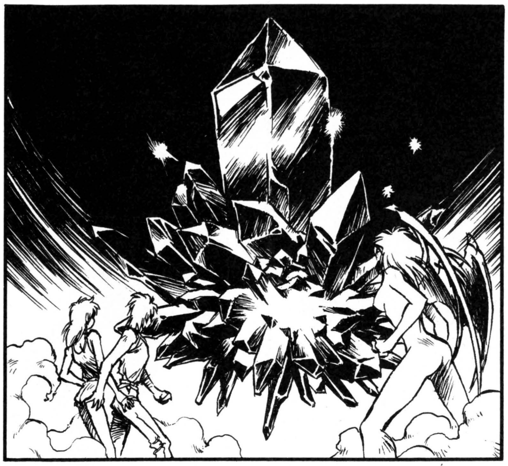


1

頭上には満天の星々があった。
地平には青く帯をなす黄昏が見える。
どの方向に首を回してみても、日が昇る直前の薄明のような薄青いベールが、遙か彼方の地平線に覆いかぶさるように広がっている。
青い薄明かりを背に、数本の柱がそびえ立っていた。その柱が支える“天井”は、距離感を失うほどの高みに存在している。
星々のような光は、光を発するコケか鉱物だろう。数千数万と集まって、荒涼たる大地を満月の夜ほどの明るさで照らし出している。
魔界は閉ざされた空間なのだ。
肌にまとわりつくような重たい空気の中を、ミランは静かに飛び続けていた。時おりはばたいて高度を取るほかは、いたって静かに滑空している。
行く手の大地に、巨大な穴があいていた。裂け目のように見えたが、十分に近づいたいまでは、その縁が大きく弧を描いて一周していることがわかっている。
「あそこに……入るの？」
弱々しい声で、アヤカが聞いてきた。
「このイカれたねーちゃんに聞いてくれよ」
カズマは投げやりに答え、ミランの美しい横顔を見上げた。この女魔獣は、カズマたちを荷物と思っているに違いない。“扉”をくぐってこちら側にきてから、もう小1時間ほどになるが、両脇に抱えたカズマたちを気遣うどころか、声を掛けようともしないのだ。
左肩に押しつけられる乳房の感触を喜んでいられたのは、最初のうちだけだった。ミランの腕が腹部に食いこみ、息をするのも苦しい。二つ折りにされたままの体がきしむように痛み、血の昇りきった頭がクラクラする。
弱音さえ吐かないものの、アヤカのほうはカズマ以上にこたえているはずだ。

黒い羽を数回ほどはためかせて、ミランはふわりと着地した。風圧で舞い上がった砂埃が、円を描いて広がってゆく。
ミランが降り立ったのは、崖の縁だった。
「おっきな……穴ね。向こう岸まで、10キロくらい？　あたしたちの街があったところにも、こんなのができてたよね……」
崖の下をこわごわとのぞきこんでいたアヤカが、ぽつりと言った。昔のことを思い出しているのか、遠い目をしている。
「ね、どっちが大きいと思う？」
「さあな。それよりも、どうしてここに降りたかってことだろ。ミランがさ」
カズマはさりげなく話題を変えた。
「それは、休憩しようとして……」
「バカ言え」
黒い羽を背中にたたみながら歩いてきたミランは、カズマたちの視線を無視して崖の縁に立った。何もない虚空をにらみつける。
「いるのはわかっている！　姿を現せ、ゲートキーパー！」
吸いこまれるように、声は虚空に消えた。
「……何も起こんないね」
しらけた声でアヤカが言った時――。
ギィィィィ！
錆びた金属を擦り合わせたような不快な音に、カズマは弾けるように振り返った。
ミランも同時に反応を起こしている。
隙なく身構えたカズマは、ぼうっとしているアヤカを後ろに追いやって、音の主をまじまじと見つめた。6角形の黒い結晶の塊が、地上1メートルほどのところに浮かんでいる。ひと抱え以上ある塊は、何か強い力を感じさせる“気配”のようなものを持っていた。
「ほう……人間の子供か。こんなところでめずらしいものを見る」
物体の下から突き出した結晶の1本が、震えながら淡く輝く。それに合わせて、しわがれた老人の声が聞こえてきた。
「ひゃぅ！」
事態をつかめずにいたアヤカが、いまになって悲鳴を上げ、カズマの背にしがみつく。
「これも……魔獣なのか？」
「“これ”も魔獣、そっちのソーディも魔獣。『力あるところに意志生まれん』じゃ。血肉のあるなしは関係ない。わかるか小僧？」
「知るかよ」
言い捨てたカズマの後を、ミランが継ぐ。
「銀狼の命により、通らせてもらうぞ」
「魔族が12位、ソーディのミランともあろうものが、こんな時に子守をしとるのか？」
「――8位だ」
静かな声で、ミランは訂正した。
「ほう。1000年かそこら会わんうちに、ずいぶんと力をつけたようじゃな。しかしそれも天使どもを喰らった連中が帰ってくるまでのこと。さて、何匹に出し抜かれたことやら」

前号まで　199X年、突如襲来した天使たちの攻撃により、人類は滅亡寸前の事態を迎えた。その日カズマは、偶然にも授業をエスケープしていたため、危うく生命の危機を逃れた。その後、幼なじみのアヤカとともに放浪する。放浪中カズマたちが目撃したものは、銀狼を



ピシッ！

なんの前触れもなく、ミランの足元にあった石がふたつに割れ、弾け飛んだ。ミランの体から陽炎のようなものが立ち昇っているのを見て、カズマは目をしばたく。

「もういちど言う。これは銀狼の命である。お前も意志持つ魔獣ならば、理に従え」

「ふん。本人を連れてこなければ話にならんな。そもそも、霊廟に何の用がある？」

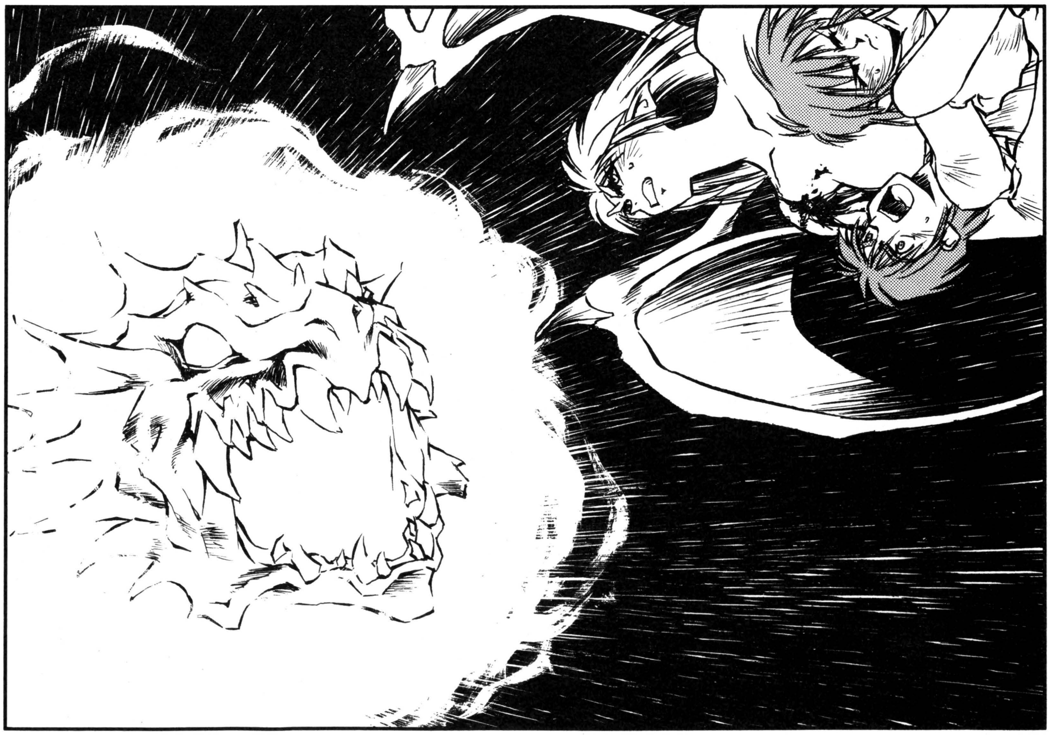
「お前に教える必要はない」

「そう言うか。ならば――」

２匹の魔獣の間で、急激に緊張が高まった。

「まって！　ちょっとまって!!」

緊張を破ったのはアヤカだった。鋭い視線を受けて、おずおずと話しだす。



「カーナって魔神に会いにいくんです。会って……、会えば、何かがわかるって……」

「ほほう」

ゲートキーパーと呼ばれた水晶の塊は、考え深げにうなった。ミランのほうは、腕を組んだままで何も言おうとしない。

体中をなめ回すような視線を感じて、カズマは身を固くした。どこが体の正面かわからない相手は、勘がつかめなくて気味が悪い。

「……その小僧、ただの人間ではないと思えば、なんとカーナの血族かよ」

「おねがい、通してください！」

「未来永劫……この通路を守るのが、レーイ様より与えられし、我が定め」

ゲートキーパーの声が低く凍てついてゆく。

「神聖なる霊廟へ立ち入ろうとする愚かな者を、喰ろうて、喰らい抜いて……わしは力をつけてきたのよッ！」

「行けッ！」

勢いよく開かれたミランの羽に弾き飛ばされ、カズマたちの体は崖から投げ出された。手を伸ばしてアヤカを捕まえた時には、すでに落下が始まっている。

ゲートキーパーは結晶の先端からビームのような光条を放ち、ミランのいた場所を焼き焦がした。

舞い上がって空中に逃れたミランは、間髪入れずに踊りかかってゆく。

崖の上で行われる２匹の魔獣の戦いは、ものすごいスピードで遠ざかり、カズマたちは底知れぬ闇の中に落ちていった。

2

まばゆい光条が目の前をかすめた。

紫色の放電をまとったビームは漆黒の闇を切り裂き、虚空へと消え去ってゆく。

奈落の底に向かって落ちているのか、それとも上に向かって昇っているのか、カズマの感覚は狂い通しだった。完全な闇の中で行われるこの追撃戦がどのくらい続いているのか、それさえわからなくなっている。

カズマたちがキャッチされたのは、突き落とされてから数分後のことだった。それから狂ったように方向転換を続け、恐ろしいほどの正確さで放たれるビームを、かろうじてかわし続けている。しかし念動で飛行する相手に対し、こちらは明らかに不利だった。闇の中から狙撃してくるゲートキーパーには、ハンティングを楽しむ余裕さえ感じられる。

ドン！

衝撃と閃光が、背中からやってきた。

「ぐっ……」

うめき声とともに、ミランの腕から力が抜けた。なま温かい液体が頬にかかる。

「おい！　だいじ――」

「すぐにまいてみせる！　だまっていろ！」

その時下方の闇の中に、赤い点が見えた。

ひと呼吸の間に、光点はボールほどの大きさになり、次の一瞬で巨大な火球に成長した！

熱風の嵐に吹き飛ばされる瞬間、カズマは赤く輝く火球の中に、異様な形の影を見た。

実体のない半透明のエネルギーで構成された首だけのドラゴンが、すべてを喰らいつくそうとするように、大きく口を開いている。

長く尾をひきながら通りすぎていった火球は、来た時と同じように小さな光点になり、やがてそれも、闇にまぎれて消え去った。

静寂が訪れた時には、ゲートキーパーの気配はどこにもなかった……。

3

落下の勢いを殺しきれず、ミランは不様に不時着した。

地面に放り出されたカズマは、自分から転

がるようにして衝撃を逃がした。アヤカの頭を腕に抱き、回転が止まるのをじっと待つ。
「いてて……」
　カズマはゆっくりと起き上がった。
　アヤカをかばった分だけ擦り傷が多いが、たいしたケガはないようだ。
「カズマ、血が……」
「オレのじゃない」
　頬にべったりと付着した血を手の甲でぬぐい、ミランのそばに歩いてゆく。
「だいじょうぶかよ」
　ミランはひとりで立ち上がった。天使の雷撃さえも受けつけなかった黒く艶やかな羽が、ビームに撃ち抜かれて穴だらけになっている。
　だらりと垂れ下がった右腕を赤い血が伝い落ちて、地面に染みを作っていた。羽とともに、右の肩を砕かれているらしい。
「奴なら、まいてきただろうに」
　ミランは不機嫌そうに、カズマをにらんだ。
「いや、そうじゃなくて……」
「そうじゃなくて、あなたのことを心配しているのよ」
　アヤカの言葉の意味がわからないのか、ミランはきょとんとした顔をしたが、やがて、
「ちぎれかけているだけだ。すぐにくっつく」
　自分の右腕を見て、軽い口調で言った。
「悪い、オレのために……」
「なにがオレのためよ。ぜんぶウルフのためだって……そんなこともわからない？」
　アヤカとのやりとりを不思議そうに見ていたミランは、腕を上げて闇の中を指し示した。
　目をこらしてみると、黒くて大きなものが、いくつも建ち並んでいるのが見える。
「……行こう」
　大きく息を吸って、カズマは歩きだした。
　黒々とした巨石の列が、どこまでも続いていた。ひとつひとつがビルほどもある石の表面は磨き上げられたようになめらかで、カズマたちの姿を映しこんでいる。縦横に整然と並べられた巨石の列は、人のいない都市のようで、魔神たちの墓所にはふさわしく思えた。
「きれいね……」
「さわるな！」ミランが一喝した。
「触れたなら、お前も石になる」
「何でもさわろうとするなよ、子供みたいに」
　アヤカは慌てて手を引き、膨れっ面をした。
「なあ、どうしてあれだけ光ってるんだ？」
　数個ほど先にある巨石のひとつが、淡く輝いていた。ピンク色の光を放つモヤのようなものが、石の表面から漂い出している。
「あれはルドルの虚石だ」



「ふーん。……ルドルって、なんだ？」
　石の前まで来て、カズマは答えを知った。
　ドラゴンの頭を持った魔神がいた。全身から赤い光を放ち、石を内側から輝かせている。
　火球の中に見た、あのドラゴンだった。

　さらに十数分ほど歩き、ミランは足を止めた。他と変わらない黒い巨石の前である。
「そしてこれが、カーナの虚石だ」
「でもこれは……」
「よく見ろ」
　さざ波のような淡い光が石全体に広がってゆき、弱々しくはかない輝きの中に、いつか見た４本腕のシルエットが浮かび上がった。
「さあ、手を触れるがいい」
「まてよ、さっきは石になるって……」
「だいじょうぶだ」
　カズマはゆっくりと手を伸ばしたが、どうしてもさわることができなかった。
　振り返ってアヤカを見つめる。
「カズマ……」
　アヤカは何かを言おうとしたが、かぶりを振ってすぐに打ち消した。
　自分についてくることを望んだ娘は、いま黙って見送ろうとしている……。
　腕を伸ばして、アヤカの体を引き寄せた。
「な、なに……」
　唇を軽く合わせる。
　優しい数秒間が過ぎ、カズマは体を離した。
「行ってくる」
　目をぱちくりしているアヤカにウインクして、カズマは石に手をあてた。

4

　そこは記憶の大海だった。
　水面を漂う泡のような形で、膨大な量の記憶が存在している。カズマもまた、ここでは泡のひとつだった。16年の記憶を合わせたものが、カズマの存在のすべてである。
　カズマの泡の周囲には、たくさんの泡が集まってきていた。小指の先ほどの小さなものから、カズマの泡の数百倍はありそうな巨大なものまで、様々な大きさの泡がある。
　小さな泡が弾けて消えた。他の魔神と争うカーナの記憶が流れこんでくる。ひとつひとつの泡は、魔神の記憶の断片のようだ。あまりに永い時を生きるため、魔神の精神はひとつにまとまって存在することができないのかもしれない。
　中くらいの泡が近寄ってきた。押しあっていた他の泡が、ゆっくりと道をあける。魔神カーナが、何かを伝えようとしているらしい。
　それは太古の戦いの記憶だった。
　暴風雨が吹き荒れるなか、無数の天使によって空が埋めつくされている。以前に見たような天使ではなく、１体１体が魔神と同等以上の力を持った“大天使”なのだ。地上もまた、魔神たちによって埋めつくされている。天使と魔神の、存亡をかけての戦いである。
　戦いは数十日も続いた。

登場人物紹介



カズマ（向井一馬）
16歳、高校一年生。武道の心得もあり危機回避能力は高い、が、普段はのんびり屋だ。

天使たちはその数を大きく減らしていたが、魔神たちも激しく消耗していた。傷つき弱った魔神が、次々と虚石の中に封じられてゆく。

《ヴァーズよ!!》

胸を焼き焦がす無念の叫びが、カズマの心を駆け抜けていった。それは魔神さえも超えた“存在”への呼びかけだった。遠い未来に出現するはずの“超越者”に対する呼びかけは、やがて祈りとなる。

しかし彼らの“王”たるヴァーズは、いまだ存在していない。

やがてカーナが力尽きる時がきた。黒き虚石に封じられ、カーナの意識はゆっくりと消えていった。

記憶の流入から解放されたカズマは、周囲の変化に気づいた。漂っていた泡が艶を失い、次々と深みに沈みこもうとしている。

カズマは焦った。いちばん知りたかったことが、まだわかっていない。

「親父!!」

叫びに答えるかのように、ひとつの泡が近づいてきた。カズマの泡に触れたとたん、カズマの父親……カーナが人間として過ごした数千年の記憶が、鮮やかに再現される。

カズマの父親は、魔族の秘術をつくして人間界に送られたカーナの移身だった。天界に逃れた天使たちを監視することが役目だったが、それも2か月前の戦いによって終わりを告げた。だが戦いに敗れたとはいえ、死んだわけではなく、父親の記憶は生き続けている。

移り変わる記憶を眺めていたカズマは、数千年を人として生きる間に、カーナが多くの女性と結ばれていたことを知った。しかし子をなすことができたのは、たったひとり。

細面の優しげな女性のイメージを、カズマは脳裏に焼き付けた。

待っていたのか、泡が静かに離れてゆく。

——母親の顔をおぼえたか？

ぶっきらぼうな父親の声を聞いたような気がした。自分に流れる血の半分が人間であることが、いまは無性にうれしかった。

5

目を覚ますと、アヤカの顔があった。

「——おかえりなさい」

アヤカの手が、首筋をやさしくなで上げる。カズマの頭は、アヤカの膝にのせられていた。

「た、ただいま」

ついさっき見た母親のイメージとアヤカが重なって、カズマをどぎまぎさせる。

「手をあててすぐ、カズマ倒れちゃったのよ。だいじょうぶ？　気分は悪くない？」

カズマは体を起こし、カーナの虚石を見上げた。すでに輝きは失われている。

「カーナは永い眠りについたのだ」

銀狼の声だった。

ミランの後ろから、銀狼と、そして——ゲートキーパーが姿を現した。

「！」

身を強ばらせたカズマだったが、ゆっくりと息を吐き、体の力を抜いて言った。

「そこの単結晶の頑固ジジイに、よく言い聞かせておいてくれよな」

「カズマ……？」

「ちょっと前まで言葉も話せんかった嬢ちゃんが、理だなんのと生意気なことをほざくもんで、ちぃとからかってみたくなったのよ」

悪びれたようすもなく、ゲートキーパーはさらりと言ってのける。

「カズマ！　カズマ!!」

「なんだよ？　うるさ——」

カズマは驚いて自分の口を押さえた。いま話していた言葉は、日本語ではない。

「どうしちゃったのよ！　ちゃんと話して!!」

「オレは……連中の言葉がわかるようになっ

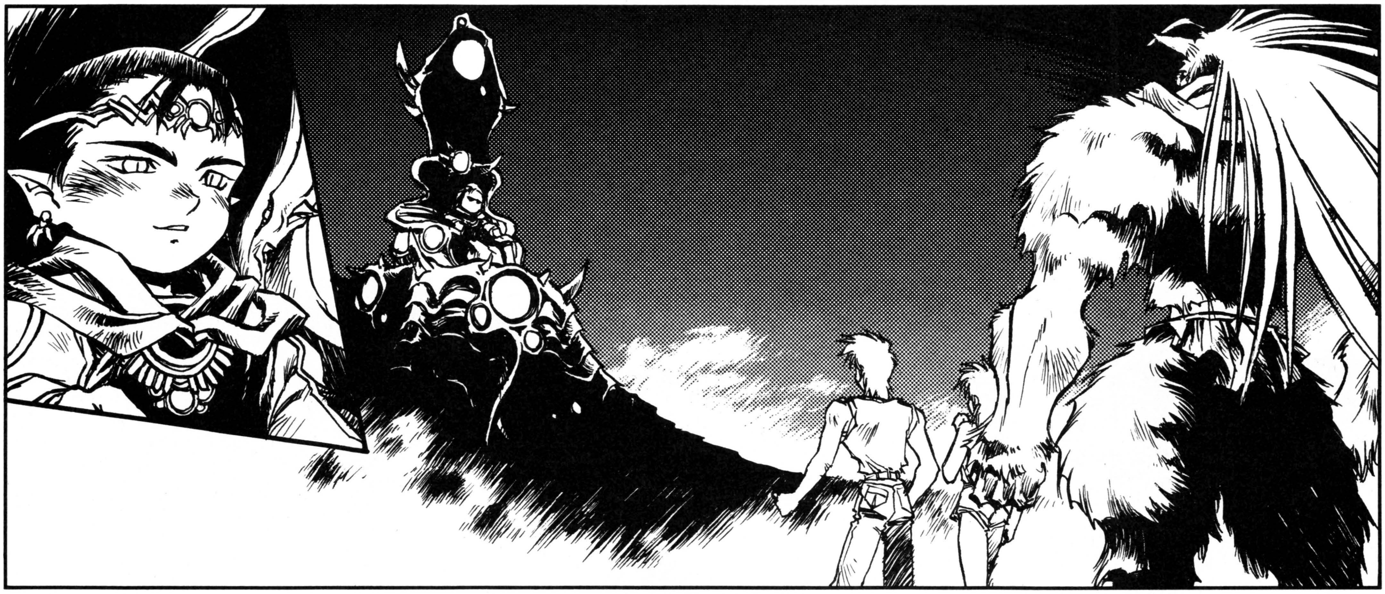




アヤカ（樋口綾香）　カズマの幼なじみ、16歳、高校一年生。活発だが、大異変のため少し気弱になっている。

登場人物紹介

たみたいだ。でも、オレはオレだから……」
　知らずに魔獣の言葉を話していた自分が怖くなったカズマは、まるで自分に言い聞かせるようにつぶやいていた。
「ところで――。そこの銀狼に言われてな、お前さんをある場所に連れていかねばならん。準備ができたら、わしにつかまっとくれ」
「かまわないさ。すぐにでも」
　カズマは強気に言った。アヤカをうながしておいて、ゲートキーパーの体につかまる。銀狼とミランも、それぞれ手を伸ばしてきた。
「ゆくぞ」
　軽い眩暈とともに、周囲の光景が瞬間的に切り替わる。虚石の建ち並ぶ霊廟から、暗くて妙な香りが立ちこめる小部屋へカズマたちは瞬間移動した。
　目をこらして暗い室内を見通そうとしている と、後ろに下がってゆくミランが見えた。壁際まで下がり、屈みこんだまま動きを止める。ゲートキーパーも、どこかへ消えている。
「我はレーイ・アンムルヌアス。魔族を統べる長である」
　部屋の中央――空中から、声が響いた。
　瑞々しく張りのある少年のような声だが、年を経た者だけが持つ重みが備わっている。
「銀狼よ、そなたには戦果を報告する義務がある」
　銀狼の立っている所を中心にして石の床が円形に光り、下から銀狼を照らし出す。
　その光によって、ようやくカズマは声の主を見ることができた。
　赤子である。
　しかし黒々と生え揃った髪と、その堂々たる態度は、とても赤子のものとは思えない。 長く伸びた髪が、生物の姿をかたどったような不気味な椅子の下にまで届いている。
「かわいい♥」
　レーイと名乗った赤子を指さそうとしたアヤカの手を、カズマは慌てて引っつかんだ。
「いーから、だまってろって！」
「デルキエブの１体が、ルドルの波動を受けるのを見届けてきた」
「ふむ。資格を持つ魔獣がいたか……。して戦果は？　セフィエルを滅ぼしたか？」
「そこまでは見ていない」
　淡々と語る銀狼の言葉を聞いて、レーイは鼻を鳴らした。
「ふん、まあよかろう。たかが八斉天ごとき、その最期を見届けるに値せぬ。しかし何故に魔界へ戻ってきた？」
「カーナの子を連れてきた――カズマ」



　前に出たカズマを、強い光が照らし出す。
「人間のようだが？　いや……」
　レーイの指先が、わずかに動いた。
　それが合図だったのか、部屋の隅から漆黒のローブに身を包んだ人影が進み出てきた。合わせて６人の術者が、カズマを取り囲む位置に動く。地の底から聞こえてくるような低い声が響き始めたのは、まったく同時だった。
　６人の術者が声を合わせ、呪文でも詠唱するかのように言葉を紡いでゆく。

――二つなる者――
――半身を失い――
――猛りし力――
――息吹を迎えん――
――其は新しき――
――力の目覚め――
――しかし資格なくば――
――虚無に還らん――

　詠唱が終わると、術者たちは部屋の隅へ戻っていった。闇と同化するように、姿がまったく見えなくなり、気配さえも消えてしまう。
「ふむ。優れた魔獣となる可能性が、なきにしもあらず……といったところか」
　レーイは満足そうにうなずき、両の手を叩き合わせた。
「よし、やってみよ。優れた魔獣は１匹でも多く必要だ」
「冗談じゃないぞ！　勝手に決めるな！」
「銀狼、そなたに任す。成功ならば報告せよ」
「やるだけのことはしよう。カーナとの誓約もある」
「オレは人間だ!!」
　やっとカズマのことを見た銀狼は、断固たる口調で言った。
「カズマ、お前は魔獣になるのだ」
　その瞬間、カズマの心の中で何かが爆発した。しかしカズマは拳を強く握りこみ、高ぶる気持ちを無理やり抑えこんだ。
　声を出して叫んでいれば、楽になるのはわかっていた。しかし、そうはしない。
　握った拳で一度だけ、銀狼の腰を叩いた。
「ちがう……」
　自分が別のものになってしまう恐怖が、カズマの全身を冷たく浸していた。震えだした体を止める術を、カズマは持たなかった。

（12月号につづく）

登場人物紹介



銀狼

正体、過去、なぜカズマに関わるか、すべてが謎の魔獣。戦闘力は想像を絶するほど。

全従神巨兵自爆!!

神の一族の次なるターゲットは、地上でもっとも地霊力の低い南極。だが予想を上回る魔族の抵抗を受けた彼らは、誰もが想像しなかった恐るべき行動をとったのだ。



“八斉天のシルム”南極ロス棚氷に現わる！

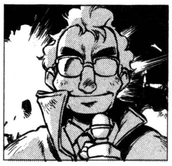
8月16日午前1時。何ひとつ動くもののない南極大陸は、満天に輝く星とオーロラのため、思いのほか明るかった。だがそんな静寂を打ち破るように、突如低周波の音が地に響く。驚き、空を仰いだ動物たちは、高空より降下する巨大な白銀の球体と、一面を覆いつくす無数の光点を目撃する。それこそ、南極を神の領域とすべくやって来た、30体もの従神巨兵を運ぶ“神の揺りかご”と、何万という数の天使たちだったのだ。

“神の揺りかご”が、ロス棚氷上空に差しかかったとき、その陰より巨大な光が現れた。今回の天使軍を指揮する神、“八斉天のシルム”が、待ち受ける魔族の前へ姿を見せたのだ。

強力なエネルギーを感じ、ざわめく魔獣軍。

しかし、シルムは降下する気配も見せず、優雅なしぐさで下を指さす。と同時に、停滞していた“神の揺りかご”がはじけ、内包していた従神巨兵の一斉降下が始まった。圧倒的な力の前に、次々と倒れる魔獣たち。今会戦において、魔獣軍は前回と逆の受け手となって戦闘に突入した。

WTVネットワーク特別リポート



天使軍が南極に現れたという情報をロス棚氷のスコット基地から得ました。現在、旧アメリカ軍のヘリコプターで現地に向かっているところです。間もなく見えてくるはずですが……あっ、見えました！　真っ白な大地はすでに天使と魔獣の血によって鮮やかに彩られています。あっ、あれは従神巨兵です！　さっそく詳し……うわぁ、こ、この光は！（送信中断）

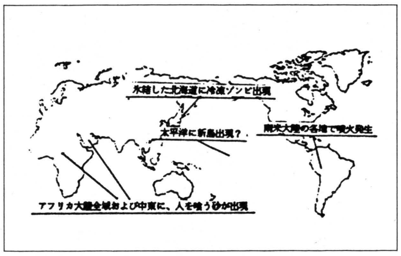
WTVネットワーク天界通信



全世界のみなさん、私たちを覚えておいでしょうか？　天使に無念にも殺されてしまったリポーターのグレイとゲイツです。我々は地上から消滅してしまったわけですが、なぜか天界の住人として生き返る……の表現が正しいかどうかはわかりませんが、とにかく復活しました。今まで謎だった天使たちについての情報を集め、報告することを約束します！

WTVネットワーク調査による――全世界被害状況

かねてから話のあった新国連が正式に設立され、メルボルンを拠点として活動を始めた。生き残っているすべての軍を新国連軍として統合したが、どこまで天使軍に対抗できるかは否定的な意見が大勢を占めている。核攻撃も辞さぬというが……。



決着がつかず、長びく戦闘 そして、神の切札が炸裂する！

緒戦を一方的な状態で叩かれてしまった魔獣軍。しかし、個々の能力において明らかに天使たちを上回る魔族は、すぐさま反撃！　攻勢へと移る。ロス棚氷では、数多くの魔獣がその肉体を崩壊させ魔魂に戻ろうとも、尽きることのない戦意をもって、30体を数えた従神巨兵の70%を無に帰した。

また、今作戦で神側が最大のポイントとしていた南極点では、5万に達する天使を魔獣軍が迎撃。魔族は、圧倒的に上回る戦闘力で、ほとんどの天使を吸収していった。さらに、聖なる園設置のために運ばれた神気転送装置も、魔獣ブラディファングの手で破壊された。

この時点で、魔獣軍の勝利はほぼ確定。が、指揮神シルムは、まだ口元に笑みを浮かべていた。一瞬後。表情を引き締めたシルムは、短い呪文を唱える。同時に、従神巨兵本体と残骸すべてが電撃をともなった圧力をもって爆発！　周囲にいた魔獣すべてを消滅させた。

その後現れた黒色魔王レスナーの力もあり、天使軍は完全に敗走した。

南極決戦 結果発表

魔獣スパーワウムが波動を受け…………
黒色魔王レスナーに魔神昇華!!

ウィルクスランドの一角で、天界から現れてくる天使を片っ端から殴り、なぶり、蹂躙し、そして喰らいまくった魔獣スパーワウム。その獅子奮迅の活躍ぶりが彼に魔獣ナンバー1の地位を与えた。そう、ナンバー1の魔獣こそが受けられる、長老レーイからの波動……魔神昇華の波動が発動したのだ。

南極の冷たい平原を、悪夢の力で駆ける黒い魔神。声なき破壊の声を発し、敵対するものすべてに、音のない死を与える"黙神"。天界にまで、その悪夢の名を伝える黒色魔王レスナー。彼が地の底より一時的に目覚め、スパーワウムの肉体を借りここにその姿を現した。

だが、残念なことに今回の戦いにおいてはレスナーの真の力は発揮されなかったようだ。なぜなら、黙神が現れたとき、すでに従神巨兵はその残骸であるカケラにいたるまでが爆発。降臨した天使たちも、そのかなりの数が魔獣に吸収されてしまっていたからである。

力をふるうべき相手がいない……南極にオンステージしたときに見せたレスナーの動作は、明らかにそのとまどいを示していた。しかし、すぐさまレスナーは大きな唯一の敵ともいえる存在を感知する。そう、"八斉天のシルム"をアンテナに捉えたのだ。



レスナーの攻撃法にとって、目標物との距離や途中の障害物は関係ない。狙った空間そのものを強烈に振動させ、ボロボロに崩してしまうからだ。

レスナーは、シルムの存在を知った瞬間に、その最大の攻撃法である"静寂の祈り"を発射した。

今回取得パワーによるランキングTOP10

順位	魔獣	プレイヤー	取得パワー
1位	スパーワウム	ハイパーカーズ	2146
2位	リリーディ	ゲンマキョウ	1714
3位	ブラディファング	メイルストローム	1625
4位	ラン	ハヤブサ	1530
5位	フローズンオーロラ	アキヤ・ミナト	1493
6位	ヤシャ	ジジイ	1468
7位	スマッシャー	クジ・シンノスケ	1421
8位	キングギドラ	ジェローム	1394
9位	アリス	オヨカワアキヒロ	1393
10位	ルシファー・ホーク	オリカサタカシ	1366

自らのとった奇策で、魔獣たちの消滅する様を見て満足の表情を浮かべていたシルム。だが、彼は次の瞬間、激痛を噛みしめることになる。かろうじて"静寂の祈り"の直撃は避けたものの、半身が消滅。ほとんどの戦闘力を失った……。

長老レーイは後に語る、「南極が消滅せず戦いは終わったか……。さぞ、レスナーは喰い足りなかったであろうな」と。

累積パワーによる上位ランク魔獣表

各魔獣のデータはプレイヤー氏名・キャラクター名・種族・アイテム・侵攻エリア(00は不参加)・対戦選択・戦闘行動(1=A、2=B、3=C、4=D)・累積パワー・今回取得分パワーの順に並んでいる。

アキヤ・ミナト	フローズンオーロラ	12.D.A.0.2412.	2769.	1493
スズキアキノ	バトリイザー	9.C.D.0.1444.	2494.	630
ジジイ	ヤシャ	12.F.B.1.4141.	2388.	1468
ウメヅカズユキ	ロック	1.E.A.1.4141.	2237.	1265
ラリホラリッホ	ケンチャンネジバー	1.E.A.0.2124.	2199.	994
ハイパーカーズ	スパーワウム	1.E.F.1.1421.	2176.	2146
エドモンド・フジタ	アイアンゴーレム	8.E.A.0.4142.	2141.	1107
ゴトウヒデトシ	ゴッドスレイヤー	12.C.D.1.1414.	2097.	811
キバヤシ	ギルロップ	12.C.B.0.2412.	2081.	601
アレキ・サンドリア	ブラック・フット	1.E.A.1.1341.	2000.	1317
ジンファール	ガルカスタム	8.F.A.0.1432.	1946.	1004
ゲンマキョウ	リリーディ	5.F.F.1.1241.	1918.	1714
ヤマグチツヨシ	グレイロン	12.C.E.0.2141.	1901.	205
サトウコウイチ	ジュリアム	5.C.A.0.4411.	1886.	598
クサナギ モトコ	ビ・デビデース	1.E.F.1.3124.	1883.	1193
カシマツヨシ	アヴェント	3.G.A.1.4431.	1878.	1160
キクチケイ	ガイザイター	9.E.F.0.1222.	1862.	1266
ヒラタソウジ	ダブルヘッド	00.D.C.1.1432.	1810.	0
クサナギタツミ	アンティオキア	3.G.A.0.1214.	1767.	311
メイルファイアー	バッファローマン	2.H.F.1.4114.	1754.	1020
メイルストローム	ブラディファング	1.E.A.1.2141.	1746.	1625
ジョバルスキー	ガルジュノン	5.C.E.1.4212.	1742.	850
オオサワタケシ	シルバーウルフ	00.E.E.1.2142.	1735.	0
ケイヤ	ディオス	12.F.A.0.1244.	1732.	778
ソウソウモウトク	ミルクココア	5.C.D.1.2411.	1726.	1186
サイトウショウジ	レッキ	9.E.F.1.1141.	1710.	847
シュワーセクション	メイソウノバメラ	11.F.A.0.4124.	1689.	1137
クマタカシ	イシャー	11.G.A.0.4242.	1673.	601
キョウスケ	ボーイ	00.E.B.1.2141.	1663.	0
ヒャッキヤギョウ	ユェンバンキム	5.A.B.1.1111.	1655.	1061
ナイトウタカノリ	ダーク・シュナイダ	9.C.A.1.1414.	1643.	365
ムカイキヨシ	レイミア	5.C.A.0.4114.	1637.	329
クレイン	ベルフェゴール	12.C.F.1.2114.	1624.	833
アクセルロース	ガンズガンズ	1.E.A.0.4111.	1589.	930
ミッターマイヤー	シェーンコップ	12.C.A.1.4121.	1587.	583
アベ トモカズ	クレイザード	1.E.A.1.1342.	1580.	746
エカンク	ウジデッパ	11.C.A.1.4212.	1571.	499
ツノダマコト	ルアーク	1.E.D.0.1421.	1567.	809
ハヤブサ	ラン	1.E.A.1.1414.	1554.	1530
ヤノリュウタ	フォルザー	00.E.C.1.2141.	1530.	0
アリイズミヨシナリ	リーガース	11.F.A.1.4444.	1529.	795
ウインズ	イナフ	00.E.B.1.1212.	1527.	0
ガータ	ナイラウト	1.E.A.1.4112.	1519.	29
タカハシケンジ	ヴァリューセ	1.E.A.1.1142.	1516.	373
カサハラタクヤ	ソルディーフ	00.A.D.1.1111.	1514.	0
ベナレス	コアンヤア	9.G.A.1.4114.	1504.	672
ササキイサム	グンジン	1.E.A.0.2141.	1480.	57
アンドウミユキ	ナンマンダブ	11.F.A.1.4241.	1455.	764
クジ・シンノスケ	スマッシャー	1.E.E.1.1414.	1454.	1421
アンダハエライ	オトコハツライヨ	11.F.A.0.1224.	1444.	553
ルシファー	マオウ	12.F.A.1.4222.	1438.	267
ジェローム	キングギドラ	12.B.A.1.1142.	1436.	1394
マルタツ・ヒロシ	チサラ・ミタス	00.G.A.0.3244.	1436.	0
ミズシマカズマサ	アン・タラーク	3.H.E.0.2444.	1435.	992
カワハラマサトシ	ヴォロガセス	00.E.B.1.1111.	1427.	0
カナザワツヨシ	セルジューク	1.G.D.1.1422.	1426.	708
オヨカワアキヒロ	アリス	5.B.C.1.4214.	1419.	1394
テツヤフルカワ	ダークマルコー	00.E.A.1.1111.	1419.	0
ブロトカルチャー	アルテイシア	5.F.A.1.2114.	1411.	1088
クラシゲユウジ	マッドビート	12.C.G.1.4144.	1410.	376
オリカサタカシ	ルシファー・ホーク	9.A.G.1.1124.	1390.	1366
ミズキクラゲ	チコリ	5.F.E.1.2424.	1385.	508
デュークオブナイト	レッドスナップ	3.C.C.1.2414.	1382.	647
ミツイタカシ	ドラゴンヴァルカー	3.A.A.0.4224.	1376.	821
トウアツウ	アトラス	11.F.E.0.2124.	1363.	639
オオハシ	バル	1.E.D.1.4112.	1358.	469
アマノクニヒコ	サカ	1.F.A.1.4211.	1356.	182
サトタツオ	ウルフウォリアー	00.E.C.0.4111.	1354.	0
ホソガイタダシ	バサラマンダー	1.E.A.1.2414.	1354.	1295
アルフォンス	ドクトルマンボ	5.A.C.0.2441.	1340.	1295
サイトウアキミチ	ルフィンク	1.E.A.0.1114.	1338.	543
オストッロン	ダークフィルス	00.A.C.1.1114.	1332.	0
カイン	ガルバース	00.E.C.0.2142.	1328.	0
ヒロシネッキョウ	ムッサキスイショウ	00.F.B.1.4112.	1328.	0
ヤマウチテルヒコ	ヒューイコアラ	00.E.C.1.2442.	1326.	0
ギルバルト	マグナート	1.G.A.1.2431.	1322.	297
カルキュレイション	セイムHG	2.G.A.1.1411.	1317.	775
キクカワタクマ	ゼルフスsuper	12.C.A.0.1314.	1314.	325
コウミイシノブ	グランガト	1.E.A.1.1412.	1312.	1037
ハヤヒトウヅキ	ティステル・ハーン	9.F.A.0.1124.	1307.	748
エル・イー・ディー	マロウオウ	1.E.F.0.1214.	1295.	696
タカノ・コウジ	フィアフル	1.E.A.0.1212.	1290.	786
イトウカズヤ	ガルシア	12.F.A.1.4414.	1280.	393
アレックス	セルシーナ	8.H.F.1.4111.	1268.	790
シャリア・レーン	リヴァ・バルク	1.D.A.1.2141.	1267.	439
クリスティン	エルディール	1.F.A.1.4111.	1266.	365
アキラ	マー	1.E.A.1.1111.	1260.	1203
ハヤト	サイバート	1.E.E.1.4114.	1260.	991
インガイユタカ	ドンバッハ	6.A.C.0.1144.	1256.	1216
シュアロスト	シャムシール	12.C.B.0.4121.	1239.	409
ヒダカタカヒロ	ケルベロス	8.H.F.1.1142.	1238.	1184
ジョーヘイ	ゾルディック	11.F.A.0.2124.	1233.	1177
トオヤマハヤト	バーデル	12.F.A.1.2411.	1230.	644
ヒューガナツ	ミネルヴァ・バルス	3.G.B.1.1441.	1226.	689
チョウゼツゴウモウ	ガンザス	1.E.A.1.2411.	1224.	983
ユウ	セルセイネ	3.C.F.1.4111.	1224.	1060
クボタツヤ	キンキンキラキーン	11.F.F.1.4121.	1223.	629
ミズノヨシノリ	ワーベルト	1.E.F.1.1144.	1221.	557
ギンノハナ	ウルフ	1.F.D.0.4111.	1213.	618
イマイズミナリカズ	ダストコフィン	11.G.D.1.2422.	1211.	741
ニシタニテツヤ	ルシファート	1.E.A.1.2412.	1210.	760
ジオ・バラゴン	ファラディス	5.F.A.1.2144.	1208.	1188
アドルフ・ヒトラー	ルシフィア	5.A.A.1.2141.	1206.	1181
ナルサス	アスライール	12.C.A.1.4112.	1205.	594
オオツノミコ	ミノタンロース	2.F.A.0.4111.	1198.	728
ミヤザワマサヒロ	アフラバルバート	1.E.A.1.2114.	1198.	1159
ミヤモトマサカズ	バング・ドール	1.F.A.1.4411.	1196.	67
イザヨイ・ツカサ	ドラゴンケルベロス	12.C.E.0.1111.	1194.	246
モリヒデハル	ダークウルフ	00.E.C.1.1324.	1193.	0
スズキカズマ	ディルファントス	11.F.E.0.4444.	1192.	582
ニャルラトテップ	バイクベー	12.A.A.1.1241.	1190.	1131
ファイヤータカダ	ジャストミート	00.E.C.1.2131.	1190.	0
キタキジケンイチ	カリサキキハチロウ	00.E.B.1.2111.	1187.	0
ディーン	ランス	12.F.A.0.2124.	1186.	747
コムラタカシ	ベチレス	12.F.A.0.2142.	1185.	363
イヌイユウ	ケンリュウ	5.C.B.0.2222.	1184.	578
カトウキンロウ	マルコキアス	1.F.A.0.4111.	1184.	454
スノードロップ	ブルシアン・ブルー	7.F.B.0.4242.	1180.	383
ミヤケタカユキ	バスター	00.E.C.0.4212.	1180.	0
コガクヒロノリ	リーチ・イッパツ	11.G.B.0.1131.	1178.	1128
ガオウ	レッド・バロン	9.G.E.0.4414.	1176.	670
ヤマダ ヒロシ	バトゥ	12.F.B.1.4242.	1173.	1044
ライ・ハート	バルドラン	1.E.C.0.1124.	1173.	1115
ソライコウジ	アセンブラ	12.F.A.0.4221.	1167.	208
ミウラジュン	ザックガイアー	00.E.B.1.2134.	1159.	0
オカダサトル	リクバビロン	00.E.C.1.1313.	1152.	0
カル・ス	フーカ	1.C.G.1.1214.	1149.	615
ジャミング	ジュゴルディン	2.E.A.1.4444.	1149.	1104
タナカシンジ	ハッシュ	1.E.A.1.4112.	1148.	618
スーパーヒトシクン	ノルファー・ロース	5.F.H.0.4444.	1140.	568
ジュバルワフコ	ネイル・キューブス	00.F.F.1.2144.	1137.	0
ヴォースマスター	ベンクーガー	1.E.E.1.4212.	1136.	1098
ブラックリヴァー	エブロジューネ	3.E.E.0.4324.	1131.	360
レディン	ナイガン	2.F.A.1.1124.	1130.	302
ノヴォースター	ジューザ	1.E.A.1.3114.	1126.	577
イシガリトシヒロ	ギミック	00.E.F.1.3241.	1125.	0
コバリカズヒコ	ヤシャガミ	6.F.C.1.1432.	1125.	251
イマイヤスオ	ギトギトッ	12.F.A.1.4411.	1124.	1097
ガウ	グレック	12.B.D.0.4112.	1123.	463
ウルフファング	ヴァルゼリア	12.A.F.0.4442.	1122.	419
ローラン・カート	ギリアム・キース	00.E.B.1.4131.	1122.	0
マツヤマタカノリ	ブルズ・サイコー	00.E.A.1.2211.	1116.	0
ヴィスコント	ゴールドクリスタル	11.F.F.1.4213.	1104.	1071
シンジョウヒロシ	シルヴァ	00.C.A.1.1142.	1100.	0
バンババーン	ウェス	6.A.G.1.1114.	1099.	1072
エンドウヨウヘイ	エジュブ	9.A.D.0.1244.	1098.	112
シラカワカツヤ	エディングラッシュ	11.D.C.0.1411.	1094.	269
ゲンキンマル	アイストラゴン	12.F.A.1.4112.	1085.	1062
ファージアス	ファーン	00.E.C.1.1412.	1084.	0
ドラゴンライダー	ヴァリオン	1.E.A.0.4122.	1074.	93
ナガノマサヒロ	ダイ・アモン	12.F.A.1.4111.	1074.	1051
メガネバザール	ヒトウセトータス	12.A.G.1.4132.	1073.	1046
ヤマタノオロチ	ハルマゲドン	5.G.A.0.4241.	1068.	1038
スレイヤート	スウィープ	8.E.A.1.4414.	1067.	1018
オオヤジュン	バクスチュアル	5.A.A.1.1214.	1059.	359
ホワイトキャット	エフィデル	2.G.F.1.4114.	1059.	1025
ヤイバ	クリスタル・クリス	11.F.C.1.1432.	1053.	465
クマキナート	クリスター	00.A.C.1.2241.	1051.	0
ヤクモタツキ	ゼルフィス	12.F.A.0.4121.	1047.	394
ヤマブチヒロシ	デュルシート	8.F.E.1.4114.	1047.	1013
オクザキミノル	ジュビ	8.F.C.1.1421.	1046.	1007
キクゴロウエライ	サイザーシャーク	12.F.A.1.4244.	1045.	335
クラタケンイチ	バーボンネウス	11.D.E.0.2411.	1044.	447
ディードリット	グリフォン	1.E.E.1.1214.	1043.	995
レスター	アストラルゴードン	2.F.D.1.1414.	1042.	861
タカチカササキ	マイセン	1.D.A.0.1114.	1041.	489
アンスラサクス	カル・ス	12.C.A.1.4141.	1040.	138
セズ	ザギル・ルドルフ	11.A.A.1.1444.	1038.	1009
タナカヒロタカ	ザン・タラス	12.F.A.1.3142.	1036.	1014
バオ	バオー	11.A.A.1.2214.	1036.	629
ヤマトタケル	ウルフダイン	00.E.B.0.1141.	1034.	0
ヴァトゥアン	バーニング・イルマ	9.C.E.1.2442.	1033.	466
ジョニー	ブルファイター	00.A.E.0.2141.	1033.	0
アイン	ブレイダー	12.A.A.0.4222.	1032.	405
キヨサキマサノリ	チノイン-クイタ	00.D.A.1.2222.	1031.	0
タカムラ	ルシファー	12.C.E.0.4124.	1031.	404
マサユキタクチ	ジークバレス	1.E.A.0.1211.	1029.	974
ホシノヒロシ	バルバトス	2.F.A.0.4411.	1028.	488
タカヤマタツヒコ	デスエメラルド	00.A.B.0.2224.	1027.	0
シモダマナブ	ホウオウ	9.A.A.1.2242.	1026.	376
ビンボンバン	ビッグマラー	00.C.D.1.2431.	1026.	0
イマイユキエ	キラリア・ムーン	11.C.A.0.2442.	1021.	335
ワァーム	エルファー	00.H.C.1.2441.	1021.	0
ハシモトヒサヒロ	ロールレタス	00.A.D.1.2213.	1020.	0
ホサカリュウタ	ギーム	12.A.C.1.4141.	1020.	695
サトウケンタロウ	ドノヴァン	00.E.A.0.2241.	1018.	0
ヨネダテツアキ	バルディウス	8.F.A.1.4211.	1017.	991
ナカオシンヤ	ネビロス	9.C.E.1.1421.	1008.	261
アオヤマノブユキ	サイドワインダー	3.F.E.0.2114.	1002.	630
チュウエンバニマル	ヒャッコイバー	12.C.F.0.1441.	1001.	0
クウバ	ラスカル	9.E.A.1.1414.	1000.	957
ムーン・ハークス	ヴァリィ・ソーク	9.F.F.1.4113.	1000.	464
クリハラコウジ	ダキューラ	1.E.A.1.1241.	998.	977
イモトケンタロウ	キャランドリー	00.C.B.1.4411.	997.	0
アベタダヒサ	エンジェルハンター	00.B.C.1.2142.	996.	0
タッチャン	バビルス	1.G.A.0.1414.	996.	360
キタハマタカシ	ノドラマイン	12.F.A.0.2141.	995.	512
ベリアル	ゾーン	3.H.E.1.2222.	995.	409
ミヤモトタダシ	フレイムガルーダ	9.C.D.1.1424.	995.	424
タチカワヒロシ	レウオン	2.G.A.1.4214.	991.	952
ハタノサトル	クレレ	00.F.B.1.4324.	990.	0
ロードオブキング	アスモデウス	00.E.D.0.4131.	989.	0
イウチジョウゴ	ガルスバーク	11.F.A.0.4444.	988.	946
ヤクモ	ゾル・ブラインス	00.A.A.1.1413.	987.	0
カリアエリア	サマトリア	00.B.A.1.1134.	986.	0
アスフェリア	ダークファティマ	3.A.A.0.4231.	985.	377
アルガケンイチ	ダイナガリバー	12.F.A.1.2114.	985.	778
ホサカユウスケ	スイジョーン	11.G.C.0.1324.	985.	935
イノウエシンスケ	ダークウルフ	1.E.A.1.3143.	984.	928
イガグリボウズ	ナリンガー	2.F.B.1.1142.	983.	743
イガランケイ	テロッペローン	00.D.C.1.2211.	982.	0
オオマエタダユキ	ヴァシリー	12.A.A.1.4114.	982.	-4
ショート・ダウン	ヴァリア・ビー	12.F.A.1.4411.	981.	337
サイトウクニヒコ	ビリュウ	12.C.A.1.3412.	979.	573
タケウチマサユキ	トオチャオ	12.F.A.1.4114.	979.	486
アル・アーディル	ヴァレリー	1.E.F.1.1142.	977.	360
ブレアリオス	ヘカトンケイル	00.E.B.1.1111.	977.	0
タカハシケンイチ	インディ	00.A.D.1.4441.	972.	0
ヒステリックキッツ	マンラモョチハメユ	12.C.A.1.1444.	970.	184
スミチカ	ライナルス	11.A.D.1.2444.	962.	311
リョフ・ホーセン	クラスター	5.A.A.1.2442.	962.	338
スティル・コトブキ	ベール・ス・リナ	00.A.D.1.1242.	960.	0
ディス・アスオール	ディジーナ	9.E.A.1.1141.	958.	359
シノハラマサハル	ヴァリューサ	00.E.C.1.2142.	957.	0
タッキーササ	オーツエー	00.F.C.0.1113.	957.	0
ハジメ	オウル	9.A.A.1.2124.	957.	606
ベカ	マドゥライ	3.F.F.1.4444.	953.	418
オグラヒデキ	レアリース	12.F.G.0.4421.	952.	273
スベルルルー	ミース	5.C.C.1.2141.	949.	913
トバリュウイチ	クエイトサンダー	8.H.D.1.4121.	949.	92
ヴィル・ファーネス	ネスメル	5.C.E.1.2141.	946.	807
デバラン	スーパードラゴン	12.C.A.0.4211.	945.	489
イシカワハジメ	ハイネケン	1.E.A.1.2411.	942.	907
ノーテンキ	ジーク・アミュート	1.E.G.1.1134.	942.	582
タナカヒロシ	ダグラール	11.F.B.1.1224.	941.	386
ジョウ	ゴライア	1.F.G.1.4111.	936.	97
ブランカ	デューブハヤブサ	6.F.F.0.1411.	935.	522
ナカジマユウ	ヴァンピレス	00.B.F.1.2144.	930.	0
コバヤシヒロノリ	アカレンジャー	6.F.A.1.2141.	928.	884
ハセベイル	ジョセフィン	5.C.B.0.2224.	928.	704
マナ	レイ	11.F.A.1.2114.	928.	909
ホンジョウヒロユキ	ディオラトス	11.F.B.0.1421.	927.	206
ナカタスグル	グウィディオン	12.F.A.0.4212.	924.	194
ANGELA	TEASER	00.E.B.1.1111.	923.	0
シャア・アズナブル	SiO2	11.F.A.1.2411.	923.	574
ヨコヤママサシ	ドライル	1.E.G.1.2341.	922.	37
ムツヤクモ	ゴッドハンター	00.C.C.1.4131.	919.	0
コジマユウジ	ベテルギウス	5.A.G.0.2114.	918.	482
バルス	キングオブブレイネル	12.F.E.1.2114.	918.	888
カトウヒラク	ガル	11.G.A.1.1424.	917.	465
ツボイハルヒコ	アカ	00.F.F.1.3241.	916.	0
クジャク	デス・アメジスト	11.F.A.1.2242.	915.	764
ササキシュウイチ	デスデリバー	9.F.A.1.2114.	914.	482
ヌケサク	スット・コドッコイ	6.D.A.0.4111.	914.	886
ヒロ	ヒロ	00.C.C.1.4211.	913.	0
フジクラタカヒロ	リミ・アメジスト	5.F.D.1.4444.	911.	863
ニイヤマサナリ	ソルリーク	12.F.A.1.1424.	907.	878
シノソウル	ファーナムージュ	11.F.A.0.4242.	905.	668
マッケンジー	アレックス	1.E.A.0.2111.	904.	0
ラム	アタル	11.F.E.1.1432.	903.	282
コンノミツル	リフュート	1.F.E.1.4121.	902.	341
シュリーダ	テント	00.B.C.1.4414.	902.	0
ヤマムラシゲル	ゴン	1.E.C.1.2141.	902.	849
バールバディー	カイヤンワン	00.E.D.1.2214.	901.	0
リュウガライ	ジーザー	1.G.A.0.1111.	901.	0
シュタイナー	ライジングウルフ	1.E.D.1.1421.	897.	867
ジョウオウサマ	ウミウシナマコ	7.F.A.0.1111.	896.	361
ビア	ヒース	11.F.B.1.4114.	896.	-124
マスヤマ	ヴァキュラス	1.G.A.0.1124.	895.	391
ヨシュア	ヨルグ	00.E.C.1.2113.	894.	0
テロリアン	サイレントメビウス	5.F.E.1.2222.	893.	844
カオスヴェルダー	ドラゴンナイト	1.E.B.1.1442.	891.	849
サトウノブユキ	ゾルグ	00.A.A.1.3212.	891.	0
トモヤマ	ヴァイアンス	2.F.B.1.1141.	890.	847
タカシ・リキュール	ルシファー・ホーク	6.F.B.1.1412.	884.	861
ウィル・ハミルトン	キングフィッシャー	2.F.C.1.2221.	882.	845
ケンイチロウ	ワイルドビート	12.F.A.1.1142.	881.	850
カミカゼノジン	キセキオウ	12.C.A.1.2414.	880.	820
ナナツノコ	TAROトGIRO	12.C.A.1.1414.	878.	510
トキマ	ヴァイザル	1.G.A.0.1411.	877.	355
ウチダマサシ	アルフィードゾン	5.F.A.1.4124.	876.	823
タイチロー	アフターメーン	3.E.E.1.4212.	875.	841
チュンリー・イノチ	リュウコロス	5.C.A.1.2141.	874.	234
ノムラアキオ	アザトース	12.F.F.0.1414.	874.	845
オザワツカサ	タマモ	9.F.A.1.1241.	873.	825
チャー・ウーロン	スキンヘッド	12.A.D.1.1241.	872.	822
ヒデトシスーパー	モー	1.E.D.1.2144.	872.	826
ヨネクラマサノブ	セイラ・ミラージュ	11.G.A.1.4111.	872.	825
ハカイオン	ハーケンウォルフ	1.G.A.1.2134.	871.	282
イケダケイ	イビルホーク	12.F.A.0.4141.	869.	185
サカイヨウイチ	メッサー	11.F.F.1.4234.	868.	565
ナチ	ロデマス	00.H.B.1.4111.	868.	0
モリノヒデクス	フィーザー	00.E.B.1.2111.	868.	0
バースト・サイヴァ	ガイアクラッシュ	2.G.A.1.1314.	867.	807
ファイアータカダ	ジャストミート	1.E.G.1.2141.	866.	823
ナンバヒトシ	ダークスティール	1.E.B.0.2421.	865.	830
ヤマグチユキヨシ	ブラウバイス	12.C.A.0.4121.	863.	88
ニシヤマヒデカズ	ザリュート	00.E.A.1.2411.	861.	0
ハドウ	ソルゼオ	12.C.A.1.2112.	861.	-13
イズモ	モーディナ	12.F.F.1.2411.	858.	804
フジモリマジック	ワンダフリャセヌマ	6.F.E.1.1314.	858.	279
ニジアイ	ハーベスト	5.G.C.1.2223.	857.	817
ハマジマカズキ	ガエン	1.E.G.1.1114.	856.	813
モリ	ギガンテス	12.F.A.0.1124.	855.	804
ウッシーウシク	ガル	12.C.A.1.2341.	853.	661
サモン	ヘルメセンチャー	1.E.E.1.2141.	853.	47
ナカハタケオ	ガイアフレイス	12.D.A.1.1144.	852.	824
バイオバトラー	フィア	3.F.A.1.4412.	852.	798
ダルシム	ダルーン	00.E.B.1.1113.	850.	0
キタジマリョウスケ	カトゥルス	8.H.A.1.4213.	849.	829
コンドウタカシ	デスドラゴン	00.B.A.1.1123.	849.	0
タカハシ・タカシ	マーダレス	00.A.D.1.2222.	849.	0
ハンディーバック	ジェネラル	9.C.A.1.1111.	847.	449
マタキヤスハル	サンタクロース	00.A.B.1.3424.	847.	0
ケツァルコアトル	マルドゥーク	00.E.C.1.1431.	845.	0
シャオバイロン	ホウアシオ	3.E.E.0.4211.	845.	149
ゼティウスファラオ	ファラオデスター	00.A.A.1.2424.	845.	0
ミズタニケンジ	アトランスター	12.F.A.1.4441.	845.	709
シキガミ	アケローン	12.F.E.1.4221.	844.	748
ビスマス	ソウエン	12.C.A.1.4241.	844.	820
ミウラ・トシミツ	ナラカ・アメンティ	12.F.A.0.2241.	844.	0
ウィス	ラセツ	00.C.C.1.2243.	842.	0
スミマサヤ	リヴァイアサン	4.E.D.0.4111.	841.	155
ゴッドサイト	ストロングウルフ	00.E.D.1.2411.	839.	0
カズヤ	ハーフ	5.F.A.1.1224.	836.	814
チョウウンシリュウ	ヤマタ	00.E.A.0.2214.	834.	0
ユウト	ヴァルゼン2	5.F.D.1.2141.	834.	687
ワニベハルノリ	ガリューザ	00.A.C.1.2212.	834.	0
ソウチジ	フィズ・ダーファン	12.C.A.1.4221.	833.	118
レイフェル・モート	アフェルナ	00.C.A.1.2414.	833.	0
ノリオキャップ	グレート・ノリオ	00.E.A.1.2134.	832.	0
ハヤマサ	ガルマ	00.E.F.0.2314.	831.	0
トヤタカユキ	ファラオ	10.A.E.1.1411.	829.	700
フルタニマサシ	ルシファー	5.F.B.1.2421.	829.	805
ナカムラタイゾウ	リルキューレ	5.G.C.1.2444.	828.	768
カリノマサシ	キュベーレ	12.G.A.1.1111.	826.	773
ヒジリリョウ	バーサ	00.H.B.1.2112.	826.	0
マスミ	フィール	00.C.B.0.2132.	825.	0
シオン	バルナンス	12.A.A.0.4114.	822.	421
ウメハラタカユキ	ガッタガッシュ	11.F.C.1.4141.	821.	762
エツジョウ	ハンシンタイガース	00.E.B.1.1111.	821.	0
パトリオット	スカット	00.F.B.1.1121.	820.	0
リウジョウザワ	ドラグァル	12.A.A.1.4442.	820.	62
アール・ジムニー	ダークブリザード	12.F.A.0.4214.	819.	626
カトウマモル	ガルドザイヴァーク	00.E.B.1.4121.	819.	0
ラインハルト	ルシファー	11.G.B.1.2224.	819.	791
タカオトモユキ	T・Liqueur	11.A.F.1.1411.	818.	763
ハシモトシンイチ	ワースブリティッシュ	11.F.C.1.3214.	818.	175
ジュン	アールハイゼン	12.C.F.1.4241.	817.	759
ラーカス	セディナース	3.H.A.1.4124.	817.	264

長老レーイ主催 第2回魔獣武闘大会 結果報告

「弱き者は戦場に立つべからず！ そしてひとたび戦場に出たからには、1匹でも多くの天使を喰らうべし！ そのための努力、ゆめゆめ怠るべからず！」

我らにとって天使は忌むべき敵である。しかし同時に彼らは、我らの血となり肉となる存在でもあるのだ。だが、抵抗も見せずに我らに素直に喰らわれるだけの天使ではない。

そこで長老レーイは改めて、前回開催した武闘大会を今後も定期的に行うことを宣言したのだ。これにより、より強き魔獣が生まれる可能性が増したといえよう。

さて今回の武闘会の結果、もっともパワーを他の魔獣から奪ったのは、下の表にあるとおり魔獣ルシファー・ホーク。反対に、もっともパワーを奪われてしまったのは、前回ベスト50以内にいたルシファーの−576という結果だった。

今回の南極作戦で上位入賞を果たしている者のほとんどが武闘大会参加者であることから、より強くありたいと望む魔獣こそに、最強の資格が与えられやすいことが確認されたようだ。各魔獣のいっそうの奮起を期待する。



対戦結果ナンバー1		ナンバー2	
ルシファー・ホーク オリカサタカシ		ミルクココア ソウソウ モウトク	
対戦による獲得パワー	1286	獲得パワー	763

魔界掲示板

～魔界参謀部より通達～

①我らの忠告にもかかわらず、今なお戦闘行動で「防御」を何度も選ぶ者が後をたたない。上位に生き残った他の魔獣の行動をよく研究してみることを勧める。

②不参加を3回続けた魔獣は、その存在を魔界の記録より抹消する。各自注意して参戦せよ!!

南極決戦結果データ表

このたびの「南極決戦」に参加した全魔獣のデータは以下のとおり。南極点を含むA、戦いのポイントとなったDの両エリアの参加者数の多さが目を引く。だが、無防備な天使が多数存在したFエリアこそ、隠されたもっともおいしいエリアであった。

エリア	最終勝者名	全参加数
A	ブラディファング／メイルストローム	1428
B	ヤシャ／ジジイ	173
C	アリス／オヨカワアキヒロ	171
D	ミルクココア／ソウソウ モウトク	661
E	スマッシャー／クジ・シンノスケ	357
F	スパーワウム／ハイパーカーズ	267
G	ルシファー・ホーク／オリカサタカシ	225

種族別参加者数	
❶ヴァリューゼ／464	❼キュルフェイ／20
❷ゲルトリウス／145	❽モルタネ／129
❸セルディオーネ／166	❾シルキゴウス／245
❹デルキエブ／61	❿ダッガ／32
❺ソーディ／585	⓫コーファン／311
❻オーツェルン／112	⓬レイネル／1012

対戦結果	
対戦実行者数／2478	
ポイント獲得者数／620	
敗者数／1858	

ｵﾚｶﾞﾅﾝﾊﾞｰﾘﾝ	.ﾒｻﾞｾﾅﾝﾊﾞｰﾘﾝ	. 6.F.A.1.1111.	815.	164
ﾖﾈﾀﾞﾋﾛﾀﾀﾞ	.ﾒｲｾｰﾑ	. 5.F.A.1.4241.	815.	-268
ｺﾊﾞﾔｼﾄｼﾕｷ	.ﾄｼﾕｷ	. 1.G.D.0.4111.	814.	0
ﾀｺﾞﾔｽﾋﾛ	.ｸｵﾝ	.00.E.B.1.3111.	813.	0
ﾈﾝｶﾞ	.ｲﾝﾄﾘｭｰﾀﾞｰ	. 9.C.D.1.4444.	810.	764
ﾌｳﾌﾞﾂｼ	.ﾃﾞｨﾘｰｽ	. 5.G.D.1.3424.	810.	39
ﾀｶ ﾓﾄﾅｵ	.ﾗﾌｧｴﾙ	.00.E.B.0.2214.	809.	0
ｾｲﾘｭｳ	.ﾃﾞｨﾝｷﾞﾙ	. 1.E.C.0.1124.	807.	0
ﾏﾔ･ｱﾙﾊﾞﾅｰﾄ	.ｳﾞｧｰﾐﾘｵﾝ	.00.A.C.1.4321.	807.	0
ｱｷﾉﾖｼﾛｳ	.ｼﾞｬｯｸｻﾞﾘﾊﾞｰ	. 4.D.F.1.2114.	806.	754
ﾔﾏｸﾞﾁﾊﾞﾙﾋﾞﾛ	.ﾛﾐﾛﾂﾌｧｹﾞﾄﾞﾙ	.00.D.F.1.4312.	806.	0
ﾄｼｶｽﾞ	.ｼｰｻﾞｰ	. 3.D.E.1.4412.	805.	766
ｲﾁﾑﾗｻﾄｼ	.ﾗｶﾞｰ	.12.F.A.1.4134.	804.	546
ﾔｽﾞﾅﾄﾐｶ	.ﾊﾞｰﾅﾊﾞﾙｻﾞ	.12.C.C.0.2441.	803.	777
ﾔﾏﾓﾄﾀｲｼﾞ	.ﾊｸﾛｳ	.00.E.C.1.1114.	803.	0
ｶｹｲｼﾏｻﾋﾛ	.ｱﾝﾄﾆｵ	.00.E.B.1.1111.	802.	0
ﾊﾞﾊﾞﾖｰｺ･ﾉﾀﾞ	.ｽｰｻﾞﾝｾｸｽﾄﾝ	.00.E.D.1.1124.	801.	0
ｻﾝｷｭｳｾｲ	.ﾌﾞｲｴﾌｱｰﾙ	.11.F.C.1.4124.	800.	135
ｲｲﾇﾏﾀｶｼ	.ｳﾞｪﾙｱｰｽ	. 9.E.A.0.2321.	799.	194
ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾗｲﾀﾞｰ	.ﾃｨｱﾏｯﾄ	.12.E.A.0.4444.	799.	769
ﾉﾑﾗｼﾝｲﾁﾛｳ	.ﾘｳﾞｨｳｽ	. 1.E.A.1.1141.	797.	238
ｻｲﾄｳｶｻﾞﾄ	.ﾂｧｰﾘ	.00.E.A.1.2111.	796.	0
ｻﾄｳﾀﾞｲｽｹ	.ﾗﾙﾌ	. 1.E.A.0.2141.	796.	126
ﾔﾏﾍﾞｸﾆｵ	.ｷﾞｬﾗｶﾞ	. 5.F.C.0.4231.	795.	163
ｱｵｷ ﾋﾛｼ	.ｹﾞﾂｵｳ	.00.E.B.1.1114.	794.	0
ｲﾘｴ ﾋﾛ	.ｸｰﾌﾞﾃｰﾄ	. 6.F.A.1.1111.	793.	286
ﾊｼﾊﾞｼｹﾞﾐﾂ	.ｳﾞｧｸﾞ	.12.C.F.0.4141.	792.	609
ﾍﾉﾍﾉﾓﾍｼﾞ	.ｶｴｻﾙ	. 1.E.G.1.1414.	791.	767
ｼﾞｮﾝｿﾝ	.ﾀﾞｰｸﾈｽ･ｱﾛｰ	.11.F.B.1.2411.	789.	766
ｼﾝﾃﾞﾝﾀﾂﾔ	.ﾆﾀﾎﾞﾙｸ	.00.F.B.1.2134.	788.	0
ﾄｷﾜ	.ｸﾛ	.00.E.D.0.2222.	788.	0
ﾔﾝ･ｳｴﾝﾘｰ	.ｳﾞｧﾘｭｰｾﾞﾘｱ	. 1.F.A.1.1412.	787.	746
ﾎﾝﾅﾐ	.ｷﾗﾏｲ	.12.C.A.1.2411.	786.	731
ｲｼｭﾄﾊﾞｰﾝ	.ﾐｷｽﾄﾘ	.12.F.A.0.4124.	784.	512
ｸﾏｶﾞｲﾀﾞｲｽｹ	.ﾗｸﾞﾅﾛｸ	. 1.E.A.1.2143.	784.	752
ｼﾙﾊﾞｰ･ﾚｲﾝｽﾞ	.ｳﾞｧﾙｷｭｰﾚ	. 3.E.E.1.4421.	784.	194
ﾊﾔｼﾂｳｲﾁ	.ｺﾞﾘｱﾃ ｽﾘｰ	.00.A.C.1.1234.	784.	0
ﾙｰﾝ･ﾘﾝｸﾞ	.ｸﾗｲﾈ	.12.G.A.1.2244.	784.	764
ｼｼﾄﾞｳﾔｽｽｹ	.ﾏｼﾞｭｳｲﾝｴｲｷ	.00.E.B.1.1111.	783.	0
ﾏﾘ	.ﾊﾞｯﾌｧﾛｰ	.00.E.B.0.1142.	783.	0
ﾃﾞｻﾞｰﾄﾅｲﾄ	.ﾌｧﾙｼｵﾝ	.00.A.E.0.4213.	782.	0
ｵｶﾃﾂﾌﾐ	.ﾏﾙｽ	. 5.C.F.0.2124.	781.	747
ﾄﾓﾋﾛ	.ｵﾔｼﾞﾏﾙ	. 1.E.A.1.2114.	780.	535
ﾊｯﾄﾘ ｶｽﾞﾕｷ	.ﾄﾞｸﾀｰﾒﾌｨｽﾄ	.12.F.C.0.4312.	779.	100
ｶｼﾞﾉ･ｱｵﾓｸ	.ﾛｰｻﾞ	. 5.C.A.0.1224.	778.	178
ｼﾝｺﾞﾂﾁﾔ	.ｿﾝﾔ	. 5.A.E.1.1342.	778.	745
ﾔｽ	ｸﾞ･ｳﾞｫﾙﾄﾞｰ	.00.F.E.1.2114.	777.	0
ｱｳﾞﾄﾞｩﾙ	.ﾏｼﾞｼｬﾝｽﾞﾚｯﾄﾞ	.00.C.C.1.1311.	776.	0
ｱｸ	.ｽﾌｫﾙﾂｧﾝﾄ	. 9.F.F.1.4224.	776.	509
ｴﾝﾄﾞｳ･ｶｽﾞﾉﾘ	.ﾘﾋﾞﾝｸﾞ･ｽﾀﾗﾝ	.00.F.B.1.2314.	776.	0
ﾔﾐﾅｷﾞ	.ｳｫﾙﾅｰｸﾞ	. 9.F.A.1.1141.	776.	745
ｶｰﾙ･ﾏｲﾔｰ	.ｳｫﾙﾌ	. 1.A.E.1.2141.	773.	46
ｻﾘﾄﾞﾏｲﾄﾞ	.ﾅﾍﾞｳｫﾘｱｰ	.12.B.B.1.2434.	773.	716
ﾄﾘﾂｷｸﾝ	.ﾒｰｻｲﾔ	.12.C.A.0.4444.	773.	0
ｱｰｸﾄｩﾙｽ	.ｵﾙﾌｧｸﾃｨｰ	.00.C.B.1.1234.	772.	0
ｽﾞｽﾞｷﾞ ﾖｼﾞﾋﾞﾛ	.ﾚｲﾈﾙﾍﾞﾙﾄﾘｰ	.00.B.C.1.1144.	772.	0
ｵｵﾊﾞ･ｻﾄﾙ	.ｷﾝｸﾞ･ﾗｸﾞﾅﾄﾞﾙ	. 2.E.G.1.1141.	771.	721
ﾌｸｵｶﾀｶﾋﾛ	.ﾐｰﾅ	. 5.F.E.1.2214.	771.	749
ﾔﾏﾀﾞｼｮｳｼﾞ	.ｳﾙﾌﾛｳﾋﾙ	. 1.E.A.0.1111.	771.	669
ｺﾊﾞﾔｼ ﾋﾛﾉﾘ	.ｱｶﾚﾝｼﾞｬｰ	.00.F.D.1.1112.	769.	0
ｽﾃｨﾝｸﾞ ﾊﾞｯﾄ	.ｾﾙﾃﾞｨｰ	. 3.H.E.1.1142.	769.	219
ｵｶﾓﾄｱｷﾂｸﾞ	.ｴﾐﾘｱ	.00.G.E.1.3434.	768.	0
ｸﾘｻｽ･ﾐｷ	.ﾐｷ･ｸﾘｽﾃｨｰ	.00.C.C.1.4124.	768.	0
ｼﾗﾄﾘｼﾞｭﾝ	.ﾙｼﾌｪﾙ	.12.C.E.1.4141.	768.	338
ｷﾘﾝ	.ｸﾞﾛｽﾎﾞﾘﾅｰ	.00.A.B.1.2243.	766.	0
ｶﾅﾔｼﾝｲﾁ	.ｼﾞｰｳﾞｧ	. 8.F.F.1.2141.	765.	177
ｶﾞﾝﾂ	.ｱﾚﾌ	. 1.E.E.1.1124.	765.	731
ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ	.ﾌｧﾙｼｵﾝ	.12.C.A.1.2144.	762.	719
ﾅｶﾞﾇﾏﾀｸﾐ	.ｴﾝｼﾞｪﾙﾊﾝﾀｰ	. 1.F.A.1.1114.	762.	207
ﾔﾐｵｳｾｲﾃｲ	.ﾐｶｴﾙ	.12.F.E.1.2244.	762.	178
ｼﾞｬﾊｻﾞﾝ	.ｱﾏｿﾄｽ	. 5.A.A.1.4444.	761.	706
ﾓﾘﾜﾀﾙ	.ｸﾘｼｭﾅ	. 5.F.A.1.4141.	761.	492
ﾉｻﾞﾜ	.ｺｲｹ	.00.E.A.1.2144.	757.	0
ﾏﾔ	.ﾛｰﾀｽ	. 9.G.A.1.4444.	757.	-300
ｹｲｲﾁ･ﾀｶﾊｼ	.ﾃﾞｽ･ﾗﾊﾞｰ	. 5.A.E.1.2423.	756.	370
ｼﾞｪｽｶｽﾞｶﾞﾝ	.ﾋﾞｽ･ｶﾔｰ	.12.F.A.0.2114.	756.	208
ｱﾙｽﾗｰﾝ	.ﾀﾞﾘｭｰﾝ	.00.F.E.1.2111.	755.	0
ﾋｮﾝ	.ﾌﾞﾗｯｸｳﾙﾌﾏﾝ	. 1.E.F.0.2114.	755.	722
ｶﾊﾞﾘｽﾏｽﾀｰ	.ｶﾊﾞﾙｽ	.00.F.E.1.2141.	754.	0
ｱｵｷｷﾐﾋｺ	.ｳﾞｧﾘｭｰｶﾞ	.00.E.B.1.1111.	753.	0
ｴﾋﾞﾊﾗﾐﾈｱｷ	.ﾃﾞﾘﾄﾘｯｶﾞｰ	.12.C.A.1.4211.	753.	-211
ｸﾆｲﾄｼﾋｺ	.ｼｨｴﾙｴﾑ	. 8.H.A.0.4111.	753.	357
ｲﾝｳﾞｪｰﾝ･ﾊﾞﾝ	.ﾎﾞﾗﾎﾞｰﾇ	.00.D.C.1.4124.	752.	0
ｱﾍﾞﾏｻﾙ	.ｽｶﾙﾐﾘｮｰﾈ	.12.G.A.0.1141.	751.	712
ﾊﾀｾｹﾝﾀﾛｳ	.ﾊﾞｰﾄﾞﾚｯｸﾞ	. 9.F.E.0.4441.	751.	473
ｶﾓｼﾀ	.ﾊｸﾘｭｳｵｳ	. 1.E.E.0.4124.	750.	720
ﾄｶﾞｼﾖｼﾕｷ	.ｼｬﾑﾛｯｸ	. 1.E.D.1.3221.	750.	708
ｵﾀｯｷｰﾏﾛ	.ｿﾌｨｱｰ	. 5.C.A.1.4212.	749.	715
ﾀｶﾊｼ ﾄｼﾋﾃﾞ	.ｸﾞﾗﾃﾞｨｱ	.12.F.G.1.2411.	749.	343
ﾀﾅｶ ﾀﾞｲｽｹ	.ｾｲ	. 7.F.D.1.4444.	749.	725
ﾗﾙｽ ﾊﾞｲﾂ	.ﾊﾞｰｶｰｻｰ	. 4.A.B.0.3114.	749.	701
ｶﾞｲﾅ･ｽﾏｯｼｭ	.ﾙｾﾞｰﾌﾞ	. 1.G.A.1.2214.	748.	718
ﾊｼﾓﾄﾋﾛｼ	.ｶｸﾗﾑ	.11.F.A.1.4441.	748.	721
ｶﾐﾔ ｱｹｼ	.ｴｱｰｳﾙﾌ	.00.E.B.1.1111.	747.	0
ｹｲｼﾞ	.ﾗｲｺﾞｳ	.00.H.B.1.2411.	745.	0
ﾋﾞﾛﾖｼ	.ｳﾞｪﾙｼﾅｳｽ	.00.C.B.1.4211.	744.	0
ﾌｧｲ･ｶｴﾈｳﾄ	.ﾌｪﾈｽ	. 1.G.E.1.2114.	743.	540
ﾀﾃﾅﾄﾓ	.ｳﾞｧﾙﾌｧﾙｽ	. 3.E.A.1.4112.	742.	603
ｴｰﾌｪﾘｰﾄ	.ｱﾙﾐｽ	.00.H.B.1.4444.	741.	0
ｻﾄｳｺｳｼﾞ	.ﾌｨｱﾙ	. 5.C.A.1.1421.	741.	691
ｱﾌﾞﾗﾒﾘﾝ	.ｲｽｶﾘｵﾃ	.12.A.D.1.4242.	739.	713
ﾋﾞﾘｰｵｰﾀﾑ	.ｼﾙﾏﾘﾙ	. 5.F.B.1.2224.	738.	680
ﾌｨﾈｽ	.ﾙｰﾌｧｽ	.12.F.E.1.2441.	738.	333
ﾘﾅ･ﾘﾑｽﾞﾍﾞﾙ	.ﾙﾅ･ｳﾞｧﾙｶﾞｰ	.00.C.A.0.1343.	738.	0
ｷﾓﾄ ｶｽﾞﾋｺ	.ｳﾞｧﾙｷｭﾘｱ	.12.F.A.1.2124.	736.	719
ﾊﾔｼ ﾀｶｼﾄ	.ｻﾀﾝ ｱﾒｼﾞｽﾄ	.00.F.C.1.2222.	735.	0
ﾊﾞﾔﾊﾞﾔ	.ﾌｪｲｵｰ	.12.F.A.1.2411.	735.	-157
ｹﾝｺﾞ	.ﾄﾞﾗｯｹﾝ	.11.A.A.1.2431.	733.	683
ﾁｶﾆｼ ﾏｺﾄ	.ﾋﾐｺ	.12.A.B.0.4124.	733.	619
ﾐﾔﾋﾞﾅｵﾙ	.ﾐﾉｽ	. 2.A.C.1.1431.	733.	692
ｶﾞｲ	.ﾄﾞﾗｺﾞﾝ	. 8.F.A.1.1114.	732.	430
ｶﾄｳﾀｶﾌﾐ	.ｸﾚｲｼﾞｰﾓﾝｷｰ	. 1.E.F.1.2411.	731.	709
ｶｲﾝ	.ﾙﾅﾌﾚｱ	. 5.C.A.1.2311.	730.	691
ｻﾞﾝﾃﾞｨｰｸﾞ	.ﾌﾞﾘｰｽﾞﾎｰｸ	.12.D.D.1.4121.	730.	709
ｳﾙﾌﾌｧﾝｸﾞ	.ｾﾙﾃﾞｨｵｰﾈ	.00.A.C.1.4444.	729.	0
ﾅｶﾞｼﾏﾌﾐﾋｻ	.ｱﾙｾﾅ	. 5.F.A.1.4242.	729.	-227
ﾋﾛ	.ｲﾋﾞﾙｱｲｽﾞ	.00.E.C.1.3142.	729.	0
ｲﾀﾘｱﾝﾚｯﾄﾞ	.ﾌﾞﾙｰﾛｰﾄﾞｽ	. 1.G.A.1.2141.	728.	692
ｲﾄｳ･ﾀﾂｱｷ	.ﾄﾞﾌﾞﾃﾞﾘｱﾝ	. 6.F.A.1.1431.	728.	-344
ｽｽﾞｷﾀｶﾕｷ	.ｾﾙｼｭｰﾄﾞ	. 1.E.A.1.1114.	728.	694
ﾃﾞｻﾞｰﾄﾅｲﾄ	.ﾌｧﾙｼｵﾝ	.11.A.D.0.4444.	727.	670
ﾊｲﾗﾝﾀﾞｰ	.ﾗﾌﾞﾚｽ	.12.F.A.1.4412.	727.	348
ﾊﾘｹｰﾝ	.ｱﾝｽﾗｻｸｽ	.00.D.A.0.1111.	727.	0
ﾏﾅ	.ﾘﾘｰﾊﾞｽ	. 1.E.A.1.4114.	726.	214
ﾊｾﾍﾞﾄﾓｶｽﾞ	.ｽｰﾊﾟｰﾊｾﾄﾞ	.12.C.A.1.1214.	725.	695
ﾊﾞﾝｸｽ	.ｶﾙ･ﾍﾌﾅｰ	.00.E.B.0.1412.	725.	0.
ｵﾛﾅﾐﾝ	.ﾊﾞﾛﾑｱｰﾄﾞ	. 1.E.E.1.4131.	724.	678
ｻﾞｯﾊﾞｰ･ｹｲ	.ﾗﾊ･ﾏ･ﾄｩﾝ	.00.H.B.1.1144.	724.	0
ﾙｯｼｭﾝ	.ﾒﾀﾙﾀﾞﾝﾃ	.00.E.B.1.3214.	724.	0
ﾀﾅｶ ﾉﾘﾕｷ	.ﾏｰﾆｮｰ	.00.F.B.1.4112.	723.	0
ｵｵﾀｹﾝｼﾞ	.ｱｰｽﾌﾞﾗｽﾀｰ	.12.F.B.0.4124.	722.	672
ﾄﾘﾊﾞﾀｶﾄｼ	.ｼﾙﾌｪﾆｯｸ	. 9.F.E.0.2124.	722.	230
ｱｸﾀﾞｲｶﾝ	.ﾏｽﾀｰｳﾙﾌ	. 1.E.A.1.1114.	721.	672
ｵﾄｺｵｵｶﾐ	.ｼｬﾄﾞｳｳﾙﾌ	.00.E.C.1.4213.	721.	0
ｵﾕｷ	.ｻﾝﾊｶｾﾉｹｼﾝ	.12.A.A.1.4421.	721.	136
ﾀｹｼｵｵﾀ	.ｶﾛｶﾛﾄﾞﾝ	.12.C.A.1.1431.	721.	-333
ｴｸｾﾙｼｰｻﾞｰ	.ﾄﾞｩｲｪﾝﾛﾝ	.12.F.A.0.1421.	719.	0
ｺﾄｶｾﾞ･ｲｯｷ	.ﾌﾚｲﾑﾀｲﾗﾝﾄ	. 9.F.B.0.2141.	719.	292
ｻｻｷﾋﾛｼ	.ｽｸﾘﾐｰﾙ	. 1.E.A.1.2134.	719.	689
ｴﾆｸﾞﾏｵﾑﾆ	.ｵﾙﾊﾞﾄｩｽ	.00.E.F.0.2114.	718.	0
ﾃﾞｽ･ﾊﾞｽﾀｰ	.ﾒﾙﾝ･ｼﾞｭｴﾘｰ	. 1.E.A.1.2141.	718.	625
ｵｵﾀﾘｭｳ	.ﾙｷﾌｪﾙ	.11.F.E.0.1242.	717.	334
ｼﾗｲｼｹﾝｼﾞ	.ｻﾞｯｶｽﾞﾉﾘ	. 2.F.E.1.4111.	716.	678
ｲｽﾌｧｰﾝ	.ﾏｲｾﾝ	. 9.G.A.0.1441.	715.	108
ｷﾞｶﾞ	.ﾘｭｳﾃｲ	.00.B.C.1.1111.	713.	0
ｼﾝﾏﾙ	.ﾊﾞﾘｱﾌﾞﾙ･D	.00.E.B.1.1131.	713.	0
ﾕｷﾑﾗﾘｭｳｲﾁ	.ｶﾞﾘｭｳ	. 1.E.A.0.4113.	713.	0
ﾍﾗｸﾚｽ	.ﾊﾃﾞｽﾄﾞｯｸﾞ	. 6.F.F.0.1141.	712.	699
ﾀﾘｱ	.ﾘﾃﾞｨｱ	. 9.E.A.1.1412.	711.	656
ｲｼｲﾋﾃﾞｷ	.ｱｰｻｰｵｳ	.12.D.A.0.4211.	710.	0
ｲﾀﾏｴ	.ｴｸﾞｿﾞｾ	. 9.C.E.1.2411.	710.	683
ｸﾏﾊﾁ	.ﾌﾚｰﾄﾞ	. 9.F.D.1.4214.	710.	30
ﾊﾙｶ ｶﾅﾀ	.ﾍﾞｻﾞﾝ	.00.E.C.1.1134.	710.	0
ﾎﾘ ﾀｹｼ	.ﾘｭｰｽﾄｱﾙﾌｧ	.12.C.A.1.2244.	710.	662
ﾏｽﾀｰ	.ｳﾞｧﾙﾌｨ	.12.C.A.0.2411.	710.	183
ﾚｲｺ	.ﾎﾙｽ	.12.F.D.1.1422.	710.	672
ｱﾍﾞ･ﾀｹｼ	.ﾌﾞﾘｵﾙ	. 2.F.E.1.4111.	709.	549
ｷﾀｶﾞﾜ ﾕｳｲﾁ	.ﾄﾞﾙｳﾞｧﾝ･ｽｰﾙ	. 5.C.A.1.2131.	709.	429
ｻﾙﾉｽｹ	.ｷｰﾌｨｽ	.11.G.C.1.1412.	708.	678
ｵｵｸﾗ ﾕｳｼﾞﾀﾞ	.ﾚｽﾄﾘｱﾙ･ﾘﾌ	.12.B.A.0.1142.	706.	522
ｷﾞｮｳﾀﾞ ﾊｼﾞﾒ	.ﾘﾁｬｰﾄﾞ	. 5.C.A.1.1312.	705.	658
ﾅｶｻﾞﾜﾀｶｵ	.ﾀｸﾃｨｸｽ	.12.F.D.1.1214.	705.	654
ｼﾞｯﾌﾞｳｼｮｳ	.ｱﾌﾘｰｻﾞｱﾙﾌｧ	.12.F.A.0.4414.	704.	645
ﾊﾟﾄﾘｵｯﾄ	.ﾉｰﾘｭｰｻﾝ	.12.F.E.1.4214.	704.	659
ﾀﾞｲｺﾞｳ	.ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ	. 9.E.F.0.4421.	703.	648
ﾉﾘﾉﾝ	.ｼｭﾙﾋﾞｳｰｽ	. 2.D.C.1.1114.	703.	657
ｱｲﾊﾞﾉﾌﾞﾋﾛ	.ｶｲｻﾞｯｸﾙｽ	. 5.C.B.0.3214.	702.	567
ﾎﾞﾝﾋﾞｰ	.ﾓｽﾋﾞｰ	.00.E.C.0.2311.	702.	0
ﾐﾗｰｼﾞｭ	.ｺﾞﾙﾈｲｸﾞ	. 5.F.A.1.2414.	702.	234
ｸﾛｰﾃﾞｨｱ	.ﾘｷｭｱ	. 6.F.A.0.1111.	701.	0
ｼﾗﾄﾄﾓﾁｶ	.ｸﾞﾚｲﾊﾞｰﾝ	.00.E.B.0.1221.	701.	0
ｷｳﾁﾃﾂﾔ	.ﾏｰｶﾞﾚｯﾄ	.00.E.B.0.1131.	700.	0
ｽｽﾞｷﾏｻﾉﾘ	.ｹﾞﾗﾊﾙﾄｽ	. 1.E.D.1.4111.	700.	645
ﾑｻｼ	.ﾏﾝｼﾞﾏﾙ	. 1.F.E.0.1432.	699.	651
ｶﾄｳ ﾃﾙﾋｺ	.ｺﾞｯﾃﾞｨ	. 6.D.A.1.4412.	698.	669
ﾓﾃﾞﾗｰﾔﾛｰ	.ｾﾙｼｱ	.00.E.B.0.4224.	698.	0
ﾓﾝｽﾀｰﾏｽﾀｰ	.ﾌｧｰﾔｰﾌﾗｲ	.00.A.C.1.2441.	698.	0
ｲｺﾏｿｳｼﾞ	.ﾃﾞｨﾑｾﾞﾝ	.12.F.E.1.1241.	697.	637
ｵｶﾓﾄﾀｶｼ	.ｶﾞｰｳﾞｨｽ	.00.F.E.1.2114.	696.	0
ｽｻﾞｸﾏﾙ	.ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾅｲﾄ	. 5.C.F.0.4142.	696.	76
ﾊｶｲｼﾞﾝ	.ﾃﾞｭｲｽｳﾞｧﾚｽﾄ	.00.H.C.0.1411.	696.	0
ﾏｯｸｽ	.ﾊﾞﾙﾛﾝ	. 1.G.A.1.1441.	696.	338
ｶﾅｻﾞﾜｵｻﾑ	.ｼｬﾌﾞｰﾙ	.12.F.E.1.4143.	695.	509
ｼｭﾊﾞﾙｺﾌ	.ｱｲｽ･ﾌｧｯﾂ	.12.C.B.1.1324.	694.	666
ﾌｧﾗ	.ﾃｨﾘｽ	.00.C.B.1.2141.	694.	0
ｶﾄｳﾋﾃﾞｱｷ	.ﾛｰﾚﾝﾄﾚｽﾄ	.11.F.A.0.2441.	693.	83
ﾐｿﾞｸﾞﾁﾋﾛｼ	.ﾚｳﾞｨﾔﾀﾝ	.12.F.D.0.1212.	693.	0
ｶｲﾔﾝﾜﾝ	.ﾍﾞﾅﾚｽ	.12.B.A.1.1134.	692.	670
ﾅｶﾉﾀｶﾋﾛ	.ﾃﾞｨｱ	.12.F.A.1.4111.	692.	536
ﾋｮﾝ	.ﾌﾞﾗｯｸｳﾙﾌﾏﾝ	.00.E.C.0.2114.	692.	0
ﾚｲﾝﾎﾞｰﾄﾞﾗｺﾞﾝ	.ｱﾚｯｸｽﾄﾞﾗｺﾞﾝ	.00.D.A.1.1124.	692.	0
ｼﾏﾀﾞ ｹﾝｲﾁ	.ｷﾞﾙｶﾞﾒｯｼｭ	. 1.A.A.1.1431.	691.	360
ｶﾜﾑﾗﾏｻｼ	.ｿｳﾄｳﾛｳ	.00.E.B.1.1141.	690.	0
ｺｻｸﾀｹﾋﾛ	.ﾛｼﾞｬｰﾔﾝｸﾞ	.12.B.A.0.1414.	690.	132
ｽﾍﾟｼｬﾙｷｯﾄﾞﾝ	.ｶﾞﾙﾙﾝｳﾞｾﾞｯﾄﾝ	.00.A.E.1.4112.	690.	0
ﾊｶｲｼﾝ	.ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄｳﾙﾌ	.00.E.D.0.2431.	690.	0
ﾄｼﾛﾓﾄﾋﾛ	.ｷﾞﾙｷﾞﾇｽ	.00.E.D.1.1141.	689.	0
ﾎﾞﾝ	.ｳﾞｧﾘｭｰﾍﾞｰﾀﾞｰ	. 1.E.A.1.4412.	689.	640
ｷﾞﾙﾊﾞｰｽ	.GEGA	.12.F.E.0.4111.	688.	542
ｻﾄｳｼﾞｭﾝｲﾁ	.ｲﾙ･ﾄﾞｰｸﾄ	. 1.E.A.1.2144.	688.	664
ｻﾀﾞﾋｻ ﾀｹﾙ	.ｸﾛｰﾄﾞ･ﾃﾞｽ	.00.E.A.1.1341.	687.	0
ﾈｵﾌｫｰﾁｭﾅｰ	.ｸﾞﾛｰﾘｰｷﾞｱ	.12.F.A.1.2141.	687.	634
ﾌｫﾙｸ･ﾛｲ	.ｷﾞｭﾙｳﾞｧｽ	.00.E.C.1.1141.	687.	0
ﾘﾁｬｰﾄﾞ	.ｲｽﾞｳﾞｧｰﾗ	. 1.E.A.1.4114.	685.	-385
ｴﾉﾓﾄﾏｻｶｽﾞ	.ﾀﾞｰｸｸﾘｽﾀﾙ	.00.D.B.0.1124.	684.	0
ｶｻﾝｶｽｲｿｽｲ	.ﾛｰﾘﾝｸﾞﾀﾞｳﾝ	. 3.C.A.1.2214.	684.	641
ｶﾄｳ ﾀｹｷ	.ｶﾞｽﾞｨ･ｻﾃﾞｨﾅ	. 5.F.D.1.4444.	684.	223
ﾉｳﾐｱｷｺ	.ｺｰﾘﾝ	.00.A.D.1.2343.	684.	0
ｺﾝﾊﾞｲﾗ	.ﾌｪﾝﾘﾙ	.12.A.A.1.4242.	683.	-110
ﾏﾂｵﾀﾞｲｽｹ	.ｺﾞｰｽﾄｳﾙﾌ	. 1.E.A.1.1124.	683.	646
ｳｲﾝﾍﾞﾙﾃﾞｨｰ	.ﾃﾞｨｰﾈﾃﾞｨｰﾈ	. 3.F.A.0.1441.	682.	0
ﾋﾄﾗｰ･ｼﾝ	.ﾘｰﾄﾞ･ﾙﾝｼｰﾝ	. 5.F.E.1.4444.	682.	201
ｵﾄｺｷﾞﾀﾛｳ	.ｼﾞｺﾞｸﾀﾞｲﾏｵｳ	.00.E.B.1.2221.	680.	0
ｼｰﾋﾞｰｴｰ	.ﾗｰｽﾞ	.00.F.A.0.1111.	680.	0
ﾋﾃﾞﾋﾛ	.ｻﾌﾞﾛｸﾞﾅ	. 1.E.E.0.2141.	680.	430
ﾌｧﾝﾌﾞ	.ﾘﾍﾞﾝｼﾞ	. 9.E.F.1.4114.	680.	531
ﾒﾘﾙ･ﾔﾅｶﾞﾜ	.ﾍﾞﾝﾃﾝ	. 9.G.A.1.4114.	680.	637
ﾗﾝﾏﾙ	.ﾘｳﾞｧｲｱｻﾝ	.00.C.F.0.4134.	680.	0
ﾊﾏｻｷﾄｼﾕｷ	.ｱｰｻｰ	.00.A.A.1.1111.	679.	0
ｷﾑﾗ	.ｶﾛｰｻﾑ	.00.E.B.0.1341.	678.	0
ﾅｷﾞﾊﾗｶｽﾞﾕｷ	.ﾍﾞﾙﾌﾚｲﾑ	. 1.G.A.1.1144.	677.	638
ﾕｳﾀﾛｳ	.ﾌﾞﾗｯｸｸﾛｳ	.00.E.D.1.4112.	677.	0
ｱﾙﾃﾏｽ･ｼｰﾏ	.ﾉﾙｶﾞｲｽﾄ ﾍﾞｶﾞ	.00.E.C.0.2141.	676.	0
ｼﾐｽﾞ ﾀｶｼ	.ｴﾙｻﾞｶﾞｲｱﾑ	.11.H.D.1.2442.	676.	59
ﾅﾆﾐﾃﾝﾀﾞﾖ	.ﾅﾆﾐﾃﾝﾀﾞﾖ	.11.D.B.1.4444.	676.	617
ﾑﾗﾏﾂｻﾄｼ	.ﾃﾞｨｽﾋﾞｭｰﾄ	. 9.F.E.1.1114.	676.	616
ｱﾘﾏｶｽﾞﾉﾘ	.ﾊﾞｯﾌｫﾙ	.00.C.C.1.4241.	675.	0
ｺﾊﾞﾔｼﾏｻｷ	.ｶﾚｳﾞｧｰﾗ	.00.C.B.0.1112.	675.	0
ﾌﾞﾗｯｸ･ﾓｳ	.ｴｯﾄﾞﾂｪﾍﾞﾘｵﾝ	. 3.H.A.1.2134.	675.	629
ｵｯﾄﾞ･ｱｲ	.ｼﾙﾃﾞｨｰﾅ	. 5.C.A.1.1423.	674.	640
ｷﾘｶﾞｽﾐ ﾛｳﾏ	.ｷﾞﾙｶﾞﾗｲｽﾞ	. 9.F.E.1.2141.	674.	420
ﾃﾞｽｼｬﾄﾞｰ	.ﾀﾞｰｸﾌｪｱﾘｰ	. 5.F.A.1.2114.	674.	407
ﾗｲｵｯﾄ	.ﾌｪﾝﾘﾙ	. 1.E.F.1.2143.	674.	642
ﾘｭｳﾔ	.ﾌｧﾝｻﾞﾑ	. 8.H.A.1.2441.	674.	643
ﾎｼﾉｹｲｽｹ	.ｱｳﾝﾄﾞｳｼﾞ	. 6.D.A.1.4211.	673.	643
ﾐﾔ	.ｱﾃﾞｨ	. 6.D.G.0.1421.	673.	616
ﾘｭｳｻﾞﾝﾐｽﾞｺ	.ｲﾙﾌｪｲｽ･ﾉｱ	. 5.C.F.0.2114.	673.	125
ｳｯｶﾘﾏｽﾀｰ	.ﾌﾟﾛｺ	. 5.B.A.1.2142.	672.	108
ﾀｶﾉ ﾋﾛﾐﾂ	.ｶﾞﾙｷﾞﾘｱｽ	.12.C.F.0.4214.	672.	394
ﾉｸﾞﾁﾔｽﾋﾛ	.ﾏﾘｰﾈ	.00.C.A.1.4342.	672.	0
ｶﾘｸﾞﾁｹｲｲﾁ	.ﾘｭｳｾｲ	. 9.E.F.1.2242.	671.	612
ｼｵﾝ･ｱｷﾊﾞ	.ﾗﾃﾞｨｱｽ	. 9.F.E.1.4143.	671.	115
ｼﾞｭｳｼﾝﾗｲﾀﾞｰ	.ﾏﾘﾝﾄﾞﾗｺﾞﾝ	.00.A.C.1.1123.	670.	0
ﾂﾂｲｱｷﾋﾛ	.ｳﾞｨﾙﾃﾞｨｱﾇ	.00.C.F.1.4311.	669.	0
ﾅｶｼﾞﾏ ｱｹﾐ	.ｹﾙﾍﾞﾛｽ	. 1.F.A.0.4214.	669.	615
ﾄﾑﾈｺ	.ﾁﾀﾆｳﾑﾘﾝｸｽ	.12.F.A.0.4141.	668.	642
ﾜｶﾞﾐﾁﾆﾃｷﾅｼ	.ｻﾝﾀﾞｰﾊﾞｰﾄﾞ	.00.F.B.1.1112.	668.	0
K･S	.ﾎﾞﾝﾋﾞｰﾀｲﾃｲ	. 1.E.A.1.1414.	667.	-50
ｱﾙｼｬｰｸ	.ﾌｪﾝﾘﾙ	.12.C.E.1.2114.	667.	607
ｳﾐﾉﾖｼﾋﾄ	.ｾﾞﾌｪﾙｽ	.00.E.C.0.1323.	667.	0
ﾋｭｰﾍﾞﾘｵﾝ	.ﾉｰｻﾞﾝﾗｲﾄ	.00.D.B.1.3221.	667.	0
ｴﾙﾏｲﾔｰ	.ﾘﾑﾙｱｰｸ	.00.C.C.1.1211.	666.	0
ﾄﾗｲｱﾝｸﾞﾙ	.ｼﾙｳﾞｨｱ	. 1.E.A.0.1141.	666.	83
ﾏｴﾀﾞﾓﾘｸﾆ	.ﾓﾁｸﾁ	.00.C.A.1.2343.	666.	0
ﾕﾐﾅ･ﾘｨｽﾆｨ	.ﾀﾞｰｸ･ﾌｧﾙｽ	.00.C.A.1.2124.	665.	0
ﾘﾝﾄﾞﾊﾞｰｸ	.ｸﾘｽﾀﾙｺｱ	.00.F.B.1.2231.	665.	0
ｻｻｷﾋﾛｶｽﾞ	.ﾄﾘﾌﾞﾙﾄﾞﾗｺﾞﾝ	.12.F.A.0.4321.	664.	632
ｱｯﾍﾞﾙﾏﾝｽ	.ﾙﾈｲﾚ	.12.F.E.1.1114.	663.	-224
ｲｽﾞﾐ ﾔｸﾓ	.ｳｺｼｭﾙｲｱﾝﾏ	. 9.F.A.1.4124.	663.	162
ｶｸﾀﾀｶｼ	.ﾄﾞﾙﾏｯｸ	.00.A.C.0.4222.	663.	0
ﾀﾑﾗｺｳｼﾞ	.ｶﾙﾗ	. 5.C.A.1.2241.	663.	626
ﾅｶﾉﾕｳｲﾁ	.ﾊﾞﾙﾊﾞﾛｲ	. 5.C.F.0.2134.	663.	603
ﾋﾙﾀﾋﾛｷ	.ｷｷﾞｮｳｾﾝｼ	.00.F.B.1.1111.	663.	0
ﾔﾝｱﾙｽﾗﾝ	.ﾌﾘｰﾊﾞｰﾝ	.12.B.A.1.1442.	662.	218
ｳﾁﾀﾞ ﾏｻｼ	.ｼﾘｱ･ｳｨｰｽﾞ	.00.C.B.1.2134.	661.	0
ｹﾝｻｸ･ｵｵﾀ	.ﾍﾙﾊﾞｰｽﾄ	.00.A.E.1.3332.	660.	0
ﾀﾏｲﾋﾛﾌﾐ	.ﾍﾞﾙｻﾞｰﾄﾞ	.12.F.A.1.2414.	660.	620
ﾜﾀﾅﾍﾞ ﾀﾞｲｽｹ	.ｳﾞｧｲｽﾝ	. 6.D.D.1.4211.	660.	634
ﾅｶｼﾞﾏﾋﾛﾕｷ	.ｴｸｽｶﾘﾊﾞｰ	.12.F.F.1.4112.	659.	605
ｼﾏﾂﾞﾏｻﾋﾛ	.ｺﾞﾘﾎﾞﾝﾌｧｲﾀｰ	.00.E.D.1.4311.	658.	0
ﾀｹｲｼﾂﾖｼ	.ﾊﾞﾙｷﾘｰ	. 5.F.A.1.2242.	658.	165
ﾀｶｼ	.ﾃｨｱ	. 1.E.A.0.4211.	657.	598
ﾁｬｯﾋﾟｰ	.ｼﾞｰｸ	.11.A.B.0.2414.	657.	607
ﾏﾂﾓﾄｸﾆﾋｺ	.ｾﾙｳﾞｧﾙｰﾝｽﾞ	.00.E.C.1.1132.	657.	0
ﾊﾔｼﾀｹｵ	.ﾀﾞｲｺﾞﾛｳ	.00.E.B.1.1141.	656.	0
ﾋﾛﾕｷｸﾝ	.ｺﾞｰﾙﾄﾞｴﾝﾍﾟﾗｰ	. 1.F.A.1.4312.	656.	624
ﾀﾑﾗｾﾂｵ	.ﾄﾞﾋﾞｷ	.00.D.B.1.1111.	654.	0
ﾋﾃﾞﾀｶ	.ﾃﾞｭﾗｲﾝ	. 1.E.A.1.1423.	654.	606
ﾐﾗｰｼﾞｭ	.ｹｲｲﾁﾄﾉﾌﾞﾔｽ	. 2.D.F.1.4441.	654.	311
ｲﾜﾀﾕｷﾋｺ	.ﾃﾞｽﾀｰ･ｺﾞｱ	.12.C.A.1.1144.	653.	612
ｶﾜｻｷﾀﾂﾋｺ	.ｳﾞｧﾙﾚ･ｷﾞｰﾅ	.00.C.B.0.4122.	653.	0
ﾔﾏﾄﾀｹﾙ	.ｳﾙﾌﾀﾞｲﾝﾀﾛｽ	.12.D.D.1.4444.	653.	-260
ｼｹﾞｷﾀﾅｶ	.ﾌﾞﾗｯﾃｨ	. 5.C.D.1.4141.	652.	625
ｾｲﾉﾔｽﾋﾛ	.ｻﾝｿﾞｸ･ﾔｽ	. 5.F.A.1.2421.	652.	631
ﾊﾗﾀﾏｻｼ	.ｱｯｷﾝ	.11.A.A.1.1244.	652.	594
ﾜﾀﾅﾍﾞ ﾀｶｼ	.ﾊﾛｳｨﾝ	.00.D.A.1.2113.	652.	0
ﾓﾄｿﾞﾉﾋﾃﾞﾕｷ	.ｳﾞｧﾘｵﾝ	.00.A.D.1.2413.	651.	0
ﾖｼﾀﾞﾋﾛﾋﾃﾞ	.ﾗｰﾊｽ	. 1.E.D.1.1342.	651.	-117
ｲﾜｻｷﾐﾂﾏｻ	.ﾚｯﾄﾞｳﾙﾌ	.12.C.F.1.1413.	650.	594
ｼﾞｪﾈﾗﾙ	.ｱｻｯｼﾝ	. 2.E.A.0.2411.	650.	604
ﾅｶﾊﾀﾏｻﾄ	.ﾀﾞﾘｭｰﾝ	. 5.C.A.1.2142.	650.	603
ﾏｴｲﾋﾃﾞﾄｼ	.ﾃｯｶﾏﾝﾌﾞﾚｰﾄﾞ	. 6.D.B.1.2141.	650.	-425
ﾘｭｳｷ ｹﾞﾝﾏ	.ｽｶｲﾎｰｸ	. 9.F.A.0.2443.	650.	191
ｵｵﾆｼﾀﾞｲｽｹ	.ﾔｰｳｪ	.12.F.A.1.1214.	649.	613
ｼﾏﾌﾞｸﾛ ﾐｻｵ	.ｾﾘｽ	. 3.E.A.1.1124.	649.	531
ﾔﾐﾉｷﾊﾞ	.ﾃｨﾝｸﾙ	. 5.G.C.1.4242.	649.	595
ﾙｰﾝﾍﾞﾙﾅｰ	.ﾏｲｼｱ	. 1.A.F.1.2413.	649.	603
ｱﾗｲﾌﾞ	.ﾃﾞｲﾄﾞﾘｰﾑ	.00.E.B.0.1111.	648.	0
ﾑﾉｳﾌﾞﾝｾﾂ	.ｷﾞﾙｷﾞｵ	. 9.F.A.1.2141.	648.	593
ﾖｼｵｶ ﾀｶﾋﾛ	.ｻﾝｻﾞﾑ･ｼﾞｬﾀﾞﾑ	. 1.G.F.1.1424.	648.	7
ｶﾒﾔﾏﾄﾓﾋｺ	.ｻﾞﾘﾎﾞﾝ	.12.C.A.1.1212.	647.	627
ﾂｼﾏﾀｶﾌﾐ	.ｷﾞｶﾞ	.00.E.B.1.3111.	647.	0
ﾐｽﾞｷｾｲｼﾛｳ	.ｵｰｷﾞｭｽ	.11.F.A.1.2224.	647.	254
ﾐｳﾗﾕｷｵ	.ﾈｰﾙ･ｲｰﾚ	.12.C.G.1.4214.	646.	89
ｷﾝｸﾞｽ･ﾗｲﾑ	.ｲﾘｭｰｽ	. 5.C.A.1.1434.	645.	-261
ﾕﾛﾀｰﾝ	.ﾏﾙｼｬﾚﾑ	. 1.E.E.0.1411.	645.	608
ｷｬﾍﾞﾂﾆｺﾞｳ	.ｻﾜﾔｶｻﾜﾃﾞｰ	.12.F.A.1.4234.	644.	398
ｼｬﾄﾞｰﾑｰﾝ	.ﾃﾞｯﾄﾞｱｯｼｭ	.00.F.B.1.1112.	644.	0
ｱﾍﾞ･ﾖｼｷ	.ﾊﾟｽﾃﾙ･ﾕｰﾐ	.00.A.B.1.1321.	643.	0
ｷﾝｸﾞｵﾌﾞｷﾝｸﾞｽ	.ｶｲｾﾞｽ･ｶﾞﾙﾃﾞｨ	. 1.E.F.1.4114.	643.	414
ｽｴﾅｶﾞｴｲｼﾞ	.ﾉｰｻﾞﾝﾗｲﾄ	.12.F.F.0.4441.	643.	154
ﾀｹﾀﾞﾄｷﾏｻ	.ｱｶﾒ	. 3.F.E.1.2314.	643.	433
ﾀﾞｲ	.ﾋﾟｭｱｸﾘｽﾀﾙ	.11.F.A.1.2414.	643.	604
ﾃﾝﾛｳ	.ﾁｬｳ	. 5.F.E.1.1442.	643.	30
ﾏｽﾞｲﾐｽﾞ	.ﾛｰﾃｨ	. 5.C.E.1.2132.	643.	87
ﾏﾂｻﾞｶ ｼﾉﾌﾞ	.ﾌｨﾘｰﾅ	. 3.E.F.1.2442.	643.	592
ﾓｱ･ﾓｱｲ	.ｶﾞﾊﾞﾋﾞｮﾝ	.12.F.A.0.2431.	643.	602
ﾔﾏﾄﾀｹﾙ	.ﾑｰﾝｽﾄﾗｲｶｰ	.12.A.A.1.1122.	643.	374
ｼｯﾌﾞｳｳｫﾙﾌ	.ｶﾞﾙﾊﾞﾄﾞｽ	.12.C.E.0.4221.	641.	177
ﾀﾗｱｷﾝ	.ｱﾊﾞｵｱｸｰ	.00.F.B.1.2411.	641.	0
ﾐﾔﾋﾞ･ﾕｷ	..ﾅｰｶﾞｽ	. 3.H.A.1.2134.	641.	-221
ﾔﾏﾓﾄ ｶｽﾞｵ	.ｶｵｽ	. 2.E.A.1.1411.	641.	597
ｱﾙｽﾗｰﾝ	.ﾌｧﾗﾝｷﾞｰｽ	.00.F.C.1.4142.	640.	0
ｺｲｶﾞﾐ ﾀｶｱｷ	.ﾌﾗﾝﾍﾞｪﾙｼﾞｪ	. 8.F.F.1.1214.	640.	603
ｻｲｵﾝｼﾞ ｼｵﾝ	.ｼｬﾌﾞﾗﾆｸﾞｳｧ	.12.C.A.1.4214.	640.	590
ｼﾝ･ｶｻﾞﾏ	.ｸﾌｨｰﾙ	.12.F.A.0.1441.	640.	117
ﾋﾞｰｽﾄﾏｽﾀｰ	.ﾊﾞｲﾙ･ｱﾙｾﾞﾌﾞ	.00.A.B.1.2411.	640.	0
ｸﾚｱ･ﾄﾞ･ﾊｰﾄﾞ	.ﾄﾞﾙｶ･ﾄﾞｲﾄﾞﾛﾝ	. 5.C.B.0.4121.	639.	67
ｸﾚｲｴｽﾀ	.ｶﾞｰｳﾞｧｲﾙ	.12.F.A.1.4114.	639.	36
ｸﾞﾗﾝｶﾞｽ	.ﾊﾞﾙﾃﾞｨｽｸ	.12.C.E.1.4124.	639.	395
ﾑﾗｶﾐ･ﾋﾄｼ	.ｳﾙﾄﾗｼｯｸｽ	.00.D.B.0.3441.	639.	0
ｶﾂｼﾝｲﾁ	.ﾒﾀﾙﾒｰｾﾞ	. 3.H.A.0.2442.	637.	617
ｼﾝﾔﾔｽﾋﾛ	.ｿﾆｱ	. 5.C.C.1.4124.	637.	438
ﾀﾞﾔK	.ｶﾞﾄﾞｲ	.11.F.A.1.1142.	636.	577
ﾂｲﾝ･ﾋﾟｰｸｽ	.ﾃﾞｲﾙ･ｸｰﾊﾞｰ	.12.C.A.1.4112.	636.	599
ﾅｶﾞｼﾏﾄｵﾙ	.ﾙﾄﾞﾗ	.00.E.C.1.2411.	636.	0
ｲｼｶﾜｱﾂｼ	.ﾃﾞｨｽｶﾘｱﾙ	.12.C.D.1.4121.	635.	596
ﾎﾞﾝﾊﾞｰﾏﾝ	.ｿﾙｼﾞｬｰｳｫﾘｱ	.00.E.B.1.3111.	635.	0
ｳｸﾞｲｽ	.ﾄﾞｸﾀｰ ｸｴｲｸ	.11.F.A.0.1244.	634.	604
ﾆﾜﾕｳｼﾞ	.BARUZAAKU	.12.F.A.1.1144.	634.	262
ﾗﾙﾄ	.ﾚｲﾘｵﾝ	.00.C.A.0.2324.	634.	0
ｱｽﾀﾛﾄ	.ﾉｳｴﾙ･ｳﾞｧﾙｸ	. 3.F.D.1.4122.	633.	-189
ﾀﾞ･ｻｲﾀﾞｰ	.ｼﾞｭｳｼﾞ	.12.F.A.1.3141.	633.	608
ﾌｼﾞﾀｻﾄｼ	.ﾓﾝｽﾀｰｸｲｰﾝ	. 5.C.A.1.4211.	633.	584
ｻｲﾄｳﾉﾘｵ	.ｷﾝｸﾞﾘｰﾘ	.00.C.A.0.2344.	632.	0
ﾀｶﾉｵｻﾑ	.ﾉｳﾞｧ･ｶｰﾂ	. 1.A.A.0.1114.	632.	0
ﾅｶｵ ﾄﾓﾕｷ	.ｻﾞｸﾚﾛｴｸｽﾄﾗ	.00.E.C.1.3111.	632.	0
ﾊﾞｰｸ	.ﾋｭﾄﾞﾘｱｰｸ	.12.C.A.1.2411.	632.	-388
ﾕｳｷ	.ｶﾞﾛｳ	. 1.E.A.1.2141.	632.	609
ｶﾞﾙﾀﾞｲﾝ	.ｶﾞﾙﾄﾞ･ｱｲﾝ	. 8.F.A.1.4421.	631.	583
ｸﾎﾞﾀﾉﾘｺ	.ｱﾝｸｽﾘｰ	.00.E.B.0.1131.	631.	0
ﾏｰﾋﾞｨ･A･ﾕｳ	.ﾓﾝｽﾀｰﾌﾞﾗﾝｶ	. 5.D.F.1.1421.	631.	591
ｲｻﾞﾖｲﾘｮｳﾏ	.ﾅｯｼｭ	.12.C.A.0.1242.	630.	591
ﾔﾏｸﾞﾁｹﾝｼﾞ	.ｶﾞｲﾔｽ	.00.F.C.1.1214.	630.	0
ﾖｳｶﾞﾝｻｷ	.ｿﾛﾓｽﾞﾝ	.00.H.C.1.1441.	630.	0
ﾘ･ﾃﾗﾌｫｰﾑ	.ﾈｵｳﾞｧﾘｭｰｾﾞ	.00.E.B.1.1111.	629.	0
ｻﾄｳﾏｻﾊﾙ	.ﾚｱ	. 6.H.C.1.2241.	628.	608
ﾅｶﾔﾏ ｱｷﾋﾄ	.ﾃﾞｲﾓｽ	. 8.D.A.0.4111.	628.	594
ﾜﾀｼﾀﾞ	.ｳｫﾙ	. 4.C.C.0.2341.	628.	389
ｺﾒﾂｷﾊﾞｯﾀ	.ｼｬｲｶﾞ	.11.F.B.1.4422.	627.	511
ｼﾞｭﾋﾟﾀｰｻﾑ	.ｵﾆﾏﾙ	.12.C.A.1.4241.	627.	605
ﾏﾂﾉｵｲｻｵ	.ﾁｬｰﾊﾝﾀﾛｳ	.11.G.A.0.4444.	627.	472
ｼﾊﾞｼﾝｺﾞ	.ｼｳﾞｧｰ	. 1.E.A.0.1114.	626.	182
ﾋｶﾜ･ｼｮｳﾏ	.ｻｰｳﾞｧﾝﾄ	.00.A.B.1.1134.	626.	0
ｱﾙｶｰﾄﾞ	.ｸﾘｼｭﾅ	. 1.E.E.1.2141.	625.	589
ﾏｯﾊｻﾝﾉﾊﾁ	.ﾏｼﾞｳ	.12.C.A.0.4131.	625.	603
ﾓﾘ	.ﾋｶﾙｲｼ	.00.F.A.1.2232.	625.	0
ﾗﾝﾂｪﾝﾚｲﾀｰ	.ｶﾞｵｶﾞｵ1	. 7.E.A.1.1414.	625.	565
ｳｨﾙﾅｰﾄﾞ	.ｼﾙﾃﾞｨｰｱ	. 5.C.A.1.1224.	624.	388
ｲｰﾚ	.ｲﾁﾏﾝｴﾝﾉﾓﾄ	.00.H.B.1.2311.	623.	0
ｳﾞｨﾙﾏｽﾀｰ	.ｳﾞｨﾙﾀﾞﾑ	.00.A.A.1.1111.	622.	0
ﾌｧｳｽﾄ	.ﾃﾞｭｰｾﾞﾙ	.12.C.A.1.2141.	622.	562
ﾌｧﾚﾙ	.ﾀﾞｰｸﾏｲﾝﾄﾞ	. 1.E.F.1.4424.	622.	570
ﾑﾗｵｶ･ﾀｶｼ	.ｳﾞｪｲｽ	.00.F.A.1.1132.	622.	0
ﾓﾘﾓﾄﾏｻﾕｷ	.ﾏｲﾊﾞｰﾄﾞ	.00.E.B.0.2431.	622.	0
ｶｽﾞﾋﾄ ﾏﾂｻﾞｷ	.ｶﾞｰﾗﾙｽﾋﾟｱｰ	.00.E.D.1.2131.	621.	0
ﾎｿｲﾘｮｳｽｹ	.ﾃﾞﾃﾞﾝ	.12.C.A.1.1213.	621.	600
ﾗﾝｽ	.ﾌﾞﾙｰ	.12.F.A.1.2424.	621.	103
ｲｹﾀﾞｼﾝｲﾁﾛｳ	.ﾅﾊﾊﾉﾊ	. 8.D.A.1.1421.	620.	134
ｻﾀｸﾕｳｼﾞ	.ｹﾙﾍﾞﾛｽ	.00.E.F.1.1241.	620.	0
ｾﾚﾝ	.ﾃﾞｭｰｽ	. 5.A.G.1.4444.	620.	564
ﾊﾔｼﾃﾂｼﾞ	.ｱｻﾝｿｰﾙ	. 5.C.B.1.2144.	620.	600
ｺﾔﾏﾀｶﾉﾘ	.ﾀﾞｯﾄｳﾛｰ	.12.F.A.1.4242.	619.	268
ｼｵﾝｽﾞﾌｫｰﾝ	.ｼｵﾝｽﾞﾌｨｰｽ	.00.E.B.1.4243.	619.	0
ﾀｹﾅｶﾊﾝﾍﾞｴ	.ｼｮｶﾂｺｳﾒｲ	. 6.D.F.1.1124.	619.	577
ﾔﾏｵｶｼﾝｼﾞ	.ﾌﾞﾗｯｸﾋﾞｰｽﾄ	.12.F.E.1.4124.	619.	-435
ｱｲｳｴｵｶｷｸｹ	.ﾌﾞﾘｻﾞｰﾄﾞﾄﾞﾗｺﾞﾝ	.12.F.A.1.4444.	618.	271
ｳﾒｽﾞﾖｼﾉﾌﾞ	.ﾏﾛｳﾃﾝ	.00.E.B.1.3214.	617.	0
ｼﾐｽﾞﾀﾂﾛｳ	.ｲﾋﾞﾘｽ･ﾏｼﾞｬｲ	.00.E.B.1.3231.	616.	0
ﾀｶﾊｼ ﾄｼｱｷ	.ﾏﾝｼｭﾀｲﾝ	. 5.F.A.1.4444.	616.	582
ﾊﾞﾗﾅﾙﾔ	.ｳｨﾝｾﾈﾃｨ	. 5.F.G.1.4114.	616.	353
ﾐﾙｯﾀ	.ﾔｰｶﾞﾝ	.00.F.C.0.1111.	616.	0
ｱｽｶ･ｱｽｹｰﾙ	.ｳﾞｧｸｼｰｽﾞ	. 4.A.D.0.1431.	615.	403
ｷﾀﾊﾗﾖｳﾍｲ	.ﾏｶﾋﾞｰ	. 5.F.B.0.4221.	615.	84
ﾏｰﾈｰｽﾞｨｰ	.ﾒｶﾞｳﾞｧｰﾗﾝｸﾞ	. 1.G.G.0.3444.	615.	0
ﾀｷﾀｼﾝｲﾁ	.ｱﾃｨﾏ	.00.C.D.1.4231.	614.	0
ﾋｻﾊﾗｻﾄｼ	.ﾍﾞﾙﾀﾞﾝﾃﾞｨｰ	.00.E.B.1.2141.	614.	0
ﾏﾄﾘｹｲ	.ﾌﾚｲﾙ	.00.A.B.1.1424.	614.	0
ｲﾄｳｱｷﾋﾛ	.ﾊﾞｲｱﾗﾝ	.00.E.A.1.1421.	613.	0
ﾌﾜｴﾝﾒｲﾘｭｳ	.ｷｻﾅﾘｭｰｱ	.00.B.C.1.1443.	613.	0
ﾔﾏｴﾀﾞﾋｻｼ	.ｷﾞｶﾞｰｽ	. 1.E.E.0.4124.	613.	564
ﾀｹｶﾞﾐｼｮｳｲﾁ	.ﾌｪﾝﾘﾙ	.00.B.B.1.1114.	612.	0
ﾂｶﾓﾄｱｷｵ	.ｼｬﾄﾞｳﾞｧﾙｰ	.00.E.C.1.1111.	612.	0
ﾊﾏﾀﾞｻﾄｼ	.ｶﾞｲﾅｯｸｽ	.12.C.G.1.4122.	612.	562
ﾊﾞﾝﾉ ﾕｳｲﾁ	.ｼﾙﾊﾞｰﾌﾞﾙｰﾒ	. 6.E.A.0.1111.	612.	554
ﾏﾂﾓﾄ ｸﾆﾋｺ	.ｾﾙｳﾞｧﾙｰﾝｽﾞ	. 8.H.A.1.4113.	612.	578
ﾀｵ･ﾏｷﾘｴ	.TAO･I	.00.D.A.1.1111.	611.	0
ｵﾘﾊﾗｺｳ	.ﾋｹﾞｷﾉﾊｶｲｼﾝ	. 2.F.A.1.1141.	610.	581
ｸﾛｽﾛｯﾄﾞ	.ｽﾄｰﾝｱﾇﾋﾞｽ	.00.E.B.1.2141.	610.	0
ﾌｧﾈﾙ	.ｼｽﾌｧﾈﾙ	.00.B.B.1.4122.	610.	0

NEXT 第3回シナリオ　神よりの挑戦！　戦場はバイカル湖だ!!



聖なる園の建設に失敗した神の一族。しかし彼らは地上征服をあきらめたわけではない。それどころか魔族に挑戦状を叩きつけてきたのである。次回の会戦場所は、旧ソ連領シベリア南部に位置するバイカル湖。世界一の深度をほこる、非常に大きな淡水湖だ。この湖は12月〜4月にかけて氷結してしまうが、現在は水がみなぎり満ちている。理由は定かではないが、神は大量の水を利用しようとしているらしい。長老レーイは、ただちに戦闘準備を整えるよう全魔獣に通達した！

広大な面積をほこるバイカル湖を天使どもの血で満たすのだ!!

神の一族が送ってきた声明は、以下のとおりである。

「親愛なる魔族たちよ。そなたたちは東京、南極と勝利してきたことで、さぞ戦勝気分に浸っていることであろう。確かに先の戦いでは、我々にとって残念な結果が残ってしまった。だが、まだ我らは本気を出してはおらぬ。



そこでほんの少しばかり、我々の本気というものをお目にかけようかと思う。今回、会戦日時および場所をあらかじめ教えておく。敬愛なる長老殿の負担を少しでも軽減して差し上げようという、私の気持ちをどうかわかってもらいたい。

時は、次に封印の弱まるとき。

所は、旧ソ連領シベリア南部に位置するバイカル湖。

もしそなたたちが、真に強者であるという自覚を愚かしくも持つならば、ぜひともバイカル湖畔にお越し願いたい。我々も、存分に礼を尽くして歓迎する所存だ。

聖四天　サイファー」

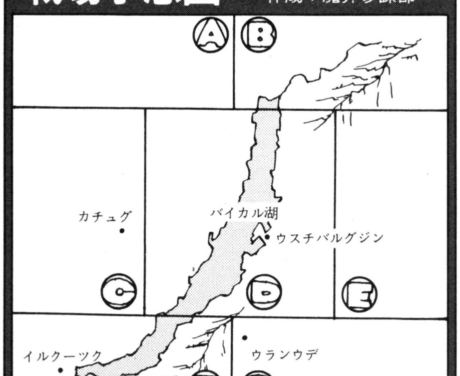
このメッセージを受けたレーイは、目を細めるや考えをめぐらせ言った。

「ついに神も、我ら魔族に対し脅威を感じるにいたったか。だが、いまだに自分たちの力をよく理解していないようであるな。……ふむ、会戦場所を教えるなどと言っているが、つまるところ会戦場所全域にワナをしかけたのであろう。湖を戦場にするとは、何を考えている……。まぁよい。誘いを受ける義理などないが、せっかくの招待だ。この機会に天使どもを喰らい尽くしてしまうがよい！」

神よりの挑戦という、魔界史上初めての事態にすべての魔獣は騒然となった。はたして、バイカル湖には何が隠されているのか？　聖神の名のもとに、横暴を働く神どもを生かしておくな！　全魔獣よ、喰らい尽くせ！

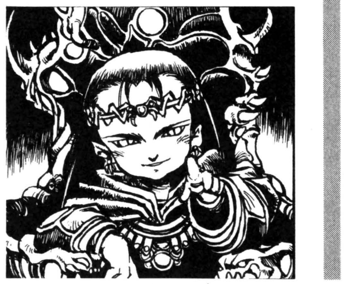
戦場予想図　●バイカル湖の攻防分●

作成：魔界参謀部



長老レーイからのアドバイス

各戦闘エリア状況予測



我は魔の長老たる、至高の存在レーイ・アンムルヌアス。我が呼びかけに応え、汚らわしき神どもの集うバイカル湖へと赴く魔獣どもよ。そなたらの戦意を汲み、有意義なる情報を教えてつかわそう。

このたびの会戦で、もっとも激戦区となるのは湖の南西に位置するイルクーツク周辺。1匹でも多くの天使を喰らおうと思う者はこの地を目指すがよい。ただし、天使どもも従神巨兵を10体以上用意してくるであろうことを忘れぬようにな。また、湖の中央にあるウスチバルグジンにもそれなりの戦力を投入してくることが予想されるぞ。……む!!　今、かなり強烈な光を感じた。水……、光……。むう。注意が必要であるぞ。では、愚かな天使どもに我らが力を思い知らせてやろうではないか！　行け魔獣ども!!

魔神の殿堂	第1次東京決戦		南極決戦		WAITING		WAITING		WAITING	
		バドワイザー		スパーワウム	WAITING	WAITING	WAITING	WAITING	WAITING	WAITING
		スズキアキラ		ハイパーカーズ		WAITING		WAITING		WAITING
		全3889体中1位		全3282体中1位		WAITING		WAITING		WAITING

神々を喰らえ!! 漂いし魔魂たちよ、今こそ目覚めるのだ!!

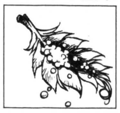


「我ら魔族を地の底深くに封印し、自らの親族のみで楽園の恩恵を独占する天界のものども。彼らはそれだけにとどまらず、地上界をもその手中に収めんと欲しておる。なんと限度を知らぬ悪しき野望であろうか！　漂いし魔魂たちよ、ヤツら神の一族を許すな！　今こそ魔獣たる肉体を手に入れ、この戦いに臨むのだ!!」

このレーイの呼びかけに応じる気概を持つ魔魂たちよ、天使を喰らい尽くし、最強の魔神を目指すのだ!!

魔族御用達 魔霊封物一覧

Ⓐシイの霊薬



戦闘時に魔獣の持つ体力を、ある程度上げてくれるという優れた妙薬。

Ⓑ潮力の黄玉



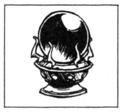
パワーを一定数値だけ上昇させる。が、ある能力を下げてしまうアイテム。

Ⓒ力の蒼玉



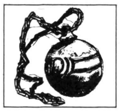
確実にパワーを上げる効力を持つが、星の配列で有効となる種族が変化する。

Ⓓ疾風の朱珠



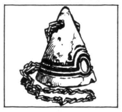
大きくスピードを上昇させるが、星の配列で有効となる種族が変化する。

Ⓔ鋼の守石



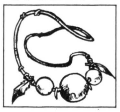
防御力が必ず上昇する。しかし、上昇する数値は種族によって大きく違う。

Ⓕ暁の水晶球



先制攻撃を可能にする。さらに、少しだけパワーの数値も上げてくれる。

Ⓖ回避の曲玉



戦闘中に受けるダメージがある程度低下する。種族による相性もない。

Ⓗ風の妖木



飛行能力のない種族も自由に空を飛べる。特に他の魔獣との対戦時に有効？

【キャラクターメイクの手ほどき】魔獣とアイテムはこのように選択せよ!

魔獣の肉体を手に入れ、天使どもと戦おうとするものたちよ！　諸君にキャラクターとアイテムの上手な選択方法を教えよう。

まずはキャラクター。魔獣は毎回異なったものを選ぶことができる。自分の選んだ戦場で活躍しそうなタイプを選ぶとよいだろう。長老レーイのアドバイスも参考になる。どんな展開になるのか想像してみよう。

アイテムは、そのキャラクターの弱い部分を補うようにするのが基本。だが、①ヴァリューゼ＋Ⓒ力の蒼玉のように、長所をより活かす方向で選択するのもおもしろい。

プレイヤー選択用魔獣群

①ヴァリューゼ



パワー	★★★★
スピード	★★★
ディフェンス	★★
特殊攻撃	裂牙狼爪
飛行能力	有り

メタルブラックの狼男。強靱な筋肉、伸縮自在の爪、なにものをも噛み切る牙を持つ。

②ゲルトリウス



パワー	★★★★★
スピード	★
ディフェンス	★★
特殊攻撃	双角撃砕
飛行能力	無し

最強の攻撃力を持つ牛男。防御にまわると弱いが、背中の角による体当たりは強力!!

③セルディオーネ



パワー	★★★
スピード	★★★★
ディフェンス	★★
特殊攻撃	刺毒瞬斬
飛行能力	無し

金瞳の蛇女。6本の腕を使った、素早い技の多彩さは、どの魔獣よりも秀でている。

④デルキエブ



パワー	★★★(★)
スピード	★(★★)
ディフェンス	(★★★)
特殊攻撃	身透腕撃
飛行能力	無し

不定形の形態もとれる水妖。触手で敵を絡めとり動きを封じてから破壊に移る。

⑤ソーディ



パワー	★
スピード	★★★★★
ディフェンス	★★★★
特殊攻撃	百裂髪刺
飛行能力	有り

人間によく似た魔獣。頭部の髪は20メートルにも伸び、敵を刺すと同時に体液を吸収する。

⑥オーツェルン



パワー	★★★★
スピード	★
ディフェンス	★★★★
特殊攻撃	振尾針破
飛行能力	無し

2つの頭を持つ魔獣。動きは遅い。尻尾での強力な攻撃と、長い舌での採餌法で攻撃する。

⑦キュルフェイ



パワー	★★★
スピード	
ディフェンス	★★★★
特殊攻撃	噴液溶解
飛行能力	無し

藍色のスライム。自らほとんど動かず、近づいた敵を毒液で溶かしてしまう。

⑧モルタネ



パワー	★★★★
スピード	★★
ディフェンス	★★★
特殊攻撃	雷撃放射
飛行能力	無し

生体発電機を持つ巨人。瞬発力はないが、徐々に移動速度を上げて戦場を駆けめぐる。

⑨シルキゴウス



パワー	★★
スピード	★★★★★
ディフェンス	★★
特殊攻撃	爆炎突撃
飛行能力	有り

火炎妖鳥。全身を驚異的な温度の火炎に包み、敵に接触したり突撃したりする。

⑩ダッガ



パワー	★★★
スピード	★★★
ディフェンス	★★★
特殊攻撃	毒煙噴霧
飛行能力	無し

殻のような身体を持つ。1対のハサミが最大の武器。また、体表から毒ガスを放出する。

⑪コーファン



パワー	★★★
スピード	?
ディフェンス	★★★★
特殊攻撃	反射光撃
飛行能力	?

水晶の塊。強い精神力で、瞬間移動、念動を行う。さらに体内から強力なビームを発射。

⑫レイネル



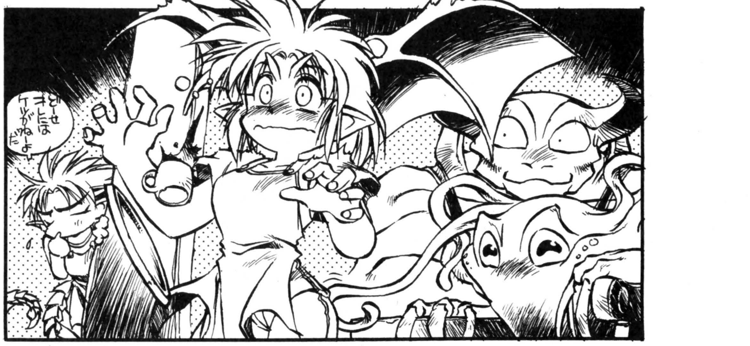
パワー	★★
スピード	★★★
ディフェンス	★★★★
特殊攻撃	極冷風撃
飛行能力	有り

3つの頭を持つ魔獣。冷気を自在に操り、すべての物質の動きを止める。知能も高い。

千客万来!!代金不要!!

暗黒茶屋

ハーイ！　みんな、元気に天使と戦ってる？　つかれたら、遠慮なくこの"暗黒茶屋"で休んでいってちょうだいね！　それでは今からお店を開けまぁ〜す!!



みんな、おたよりたっくさん送ってくれてありがとぉ♥

メ：ソーディのメルでぇす。
カ：セルディオーネのカルマだ。さっそくだけど、みんなにいうことがあるんだろ？
メ：うん。えっとぉ、前回、ハガキのパスナンバーの欄がひとつ分なかったの。
カ：戸惑ってた人がたくさんいたみたいだな。



東京都　D．ルーセントさん。 みなさんはどう思います？

メ：本当にごめんなさい……(ツンツン)何よカルマ、今謝ってるところなのよ！
カ：こんなおたよりが届いてるぞ。「ぬうっ！　パスナンバーの４マス目が消滅している!?　これはもしや天使どものワナなのかぁっ!?　恐るべし!!（栃木県　空耳妖怪さん）」
メ：へぇ……なかなか読みが鋭いわね。そう、そうなの！　天使どものしわざだったのよ！　まったく、なんてやつらかしら。プンプン!!
カ：おいおい……。
メ：では気を取り直して、次のおたよりです。「天使の食べ過ぎで体重が増えて困ったりはしないんですか？（宮城県　山・Kさん）」
カ：レディに対して、なんて質問だよ（笑）。



福岡県　龍炎狼牙さん。 わーい、マンガ家さんからの投稿だっ！

メ：いいじゃない、心配してくれてるんだから！　あのね、天使の体にはたいして栄養なんかないの。私たちが主に彼らから得るのは、「気」みたいなものなのよね。だからいくら食べたって体重には影響ないわけ。
カ：栄養がないとはいえ肉も食べるわけだか

"ヴァーズ"ゲーム参加方法



ゲーム参加申し込みハガキの記入方法を説明します。
※本誌に付属しているハガキ以外での申し込みは、基本的に受け付けないので注意してください！

［a：プレイヤー氏名］ゲームに参加するプレイヤーの氏名をカタカナ９文字以内で記入してください（本名でもペンネームでもかまいません）。１度送った名前はデータ保存用の暗証番号として登録されるため、変更することはできません。

［b：パスナンバー登録］好きな４ケタの数字を記入してください。これもプレイヤー氏名同様にデータ保存用の暗証番号として登録されるので、１度送ったものの変更は不可です。

［c：キャラネーム］ゲームに登場するキミの魔獣の名前です。好きな名前をカタカナ９文字以内で記入してください。何度でも変更することができます。

［d：種族選択］71ページの12種類の魔獣の中から１種類を選んで記入してください。毎回変更可。

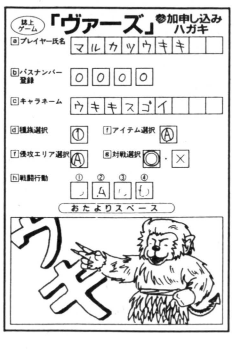
［e：アイテム選択］71ページの８種類の魔霊封物の中から１つ選び、記入してください。毎回変更可。

［f：侵攻エリア選択］70ページの戦場予想図を見て、自分のキャラが戦う場所を選んでください。

［g：対戦選択］他参加者の魔獣と対戦するかどうかを選択します。対戦する場合は○を、しない場合は×をそれぞれ記入してください。

［h：戦闘行動］左の戦闘行動表を見て、戦闘時にとる行動を決めます。戦闘は最大４ターンまで行われますので、各ターンにとる行動を順に記入してください。同じ行動を何回とってもOKです。

ハガキ記入例



戦闘行動選択表	
Ⓐ白兵攻撃	爪などを使った接近戦。確実に敵に対してダメージを与える。遠隔攻撃に対しては威力半減。
Ⓑ遠隔攻撃	敵との間合いをとりつつ行う攻撃。敵から反撃される確率が減るが、破壊力も落ちる。
Ⓒ防　御	敵の攻撃から身を守る。しかし、若干のダメージは受ける。多用は禁物の戦法。
Ⓓ特殊攻撃	各魔獣の持つ特殊攻撃が出る。白兵よりははるかに高いダメージを与えるが、命中率は悪い。

＊８月号付属の応募ハガキにミスがありました。正規のパスナンバーは４ケタあるのに対し、ハガキには３ケタしかなかったことをおわびいたします。なお、３ケタのまま登録した方は、すべて末尾に０を記入して今後参加してください。

暗黒茶屋メニュー Ver.2

●天骨ラーメン
●天使のカラアゲ
●天使の脳味噌カツ
●天使の姿焼き
●氷漬け天使のかき氷
●天使の刺し身
〜シェフのおすすめ〜
●天使胸肉包み焼き

当店のシェフであるモルタネのクーゾーだ。今月のメニュー考案者は、酒洞丸（北海道）、ブレイン・ソル（千葉県）、ダークネス（岡山県）、アリュード（大分県）、なごやん娘（愛知県）、アル・ウィザード（兵庫県）、杜澤千歳（神奈川県）の各氏だ。ありがとう。

ら、多少は影響するけどな。
メ：いちいち突っ込まないでよ、まったくもぉー。
カ：お前、自分をそうやって納得させて食べまくってたんだろ。どうりで最近ウエストのラインが……（笑）。
メ：そ、そんなことないもんっ！
カ：あわてるところがあやしいな（笑）。まあいいや。それでは最後に、投稿時に注意してもらいたい点をいっておこう。
メ：デブってなんかないもん！
カ：まだいってやがる……オレの話聞いてるか？
メ：女の子は「オレ」なんていっちゃダメなんだもん！
カ：……。注意の話だけど、鉛筆描きやカラーのイラストは、基本的にボツになるので気をつけるようにな。それじゃ力作を待ってるぜ！
メ：（気を取り直して）たっくさん、おたよりくださいねぇ〜！

イラストギャラリー



⬅東京都　山下滋宏さん。読めるかな？



➡広島県　諸葛さん

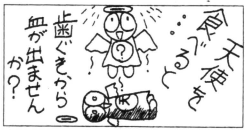

⬅山形県　るそわか　みかさん



⬅岡山県　浜隆四季太さん



➡京都府　たてな和さん



➡大阪府　いぷしろんさん



➡千葉県　鈴木俊雄さん



➡熊本県　うんくんさん



➡兵庫県ロードヒダカさん



⬅東京都　本条るり丸さん

魔獣同士の対戦もアリだ！

この読者参加ゲーム「ヴァーズ」では、参加者同士のキャラを対戦させることができるのだ！　最大2回まで行われる対戦にみごと勝利すれば、相手が持っている累積パワーの50％を奪うことができるぞ。ここでパワーアップしておくことで、本戦ともいえる天使との戦闘が有利に展開するってわけ。もちろん、負けるとパワーが半分に減っちゃうけれど、そんなことを恐れていてはこの世界では生き残れないのだ！

相性次第では、かなりの累積パワーをためている魔獣を倒すこともあるから、初めての参加でごっそりパワーを稼ぐことも夢じゃないぞ！

魔神昇華のシステムとは？

魔族最大の栄誉である“魔神昇華”のシステムについて説明しよう。

最初に行われるのが武闘大会での魔獣同士の対戦。それが終わるといよいよ天使どもとの戦闘となる。

戦闘終了後、各エリアで１番のパワーを持っている魔獣が集められ、再び魔獣同士のトーナメントが行われる。これに勝ち残ったものが魔神に昇華する栄誉を受けられるのだ。

参加 ➡ 対戦 ➡ 各エリアで1位になる ➡ 各エリアの1位の中で1位になる ➡ 魔神となり神と対決!!

勝利を重ね賞金と栄誉を手に入れよう！

天使との戦いで好成績をおさめ、より大きなパワーをためることが魔神昇華を果たすための近道だ。毎回、何千という参加者がいるだけに決して楽な戦いではないけれど、それだけの苦労に見合う栄誉（＋賞金）が待っているぞ！　なお「ヴァーズ」は、毎回の成績が記録され、参加キャラがレベルアップしていく継続型のゲーム。それだけに続けて参加する方が有利なのだ！　がんばれ！

ポイント獲得TOP10

1位	賞金10000円!!＋キャラの肖像掲載		
2位	賞金8000円!!	3位	賞金7000円!!
4位	賞金6000円!!	5位	賞金5000円!!
6位	賞金4000円!!	7位	賞金3000円!!
8位	賞金2000円!!	9・10位	賞金1000円!!
対戦結果第1位	賞金10000円!!＋特別品進呈		

＊ハガキのしめ切りは、9月15日（消印有効）です！

PCIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngine中央情報局



イラスト／星野由美子

今月は各社からプレイヤーが発売され始めた電子ブック関連記事と、PCエンジン用の新周辺ハード、ゲームエクスプレスの第4弾をお届けする。

特集 面白タイトル急増中の電子ブックに注目！

発売当初は価格の高さとソフト（電子ブック）が辞書ぐらいしかなかったために魅力不足だった電子ブックプレイヤー（商品名「DATA DISCMAN」）。ここに来てソニー以外のメーカーからも発売され、ソニーからも高機能の新製品が旧製品と同じくらいの価格で発売されて、競争原理のおかげでコストパフォーマンスがあがってきた。また、電子ブックも1ヶ月に3本程度というハイペースで新作が出るという状況になり、個人で購入するのにも十分に魅力的なものになってきた。

電子ブックとは、早い話しがCD-ROMの形態の本だ。紙の本の辞書と比べて「コンパクト」「高速」「音が出る」「絵が出る」といった長所がいくつもある。初期投資が多少高めだが1つ1つの電子ブックは同じ内容のペーパーメディアと比べて特別高いわけではないので、研究者などの大量検索が必要な人や多種の辞書（英和・和英、国語、六法、企業ファイルなど）を駆使するビジネスマンなどにはこれほど便利なものはないだろう。

また、「かんしょうよう」「はな」「やくよう」から「朝顔」を得るといった、複数の検索語から目的の情報を得る方法は本ではできなかったことだし、1枚に複数種（現在最高11種）の辞書が入っているものもあり、辞書の便利度は飛躍的に高まりそうだ。



⬅パナソニックの電子ブックプレイヤー。現在最も高速で、キートップも大きく使いやすい。

アメリカ横断ウルトラクイズ

<対決！カヌー引きずりクイズ>
❶問14418
タヒチ島があるソサエティー諸島。その名を付けた船乗りといえば誰？

❷問14419
陽に当たる権利は「日照権」といいますが、海で泳いだり、魚を取ったりする権利を何という？

❸問14420

⬅この画面で問題を選んでYESか番号を押すと解答が表示される。

英会話スキット20（付属電子ブック）

skit2 すき焼きは生卵で
Laurie is at a Sukiyaki table with Kiyoshi.
Kiyoshi: Have you ever tasted Sukiyaki?
Laurie: No. I'm looking forward to making it and then eating it. Oh, do we cook eggs with the meat?
和訳 次へ

⬅英会話を表示・発音する。和訳を選ぶと表示が日本語になる。

高機能プレイヤーで快適に使える！遊べる！

電子ブックプレイヤーは現在ソニー、サンヨー、パナソニックの3社から、また、先駆者ソニーからは複数機種が発売されている。基本機能はどれも同じだが、後から出たものはそれなりに細かい機能が付いたり速度が上がっていたりして、どうせ買うなら後発機種の方がよさそう。ソニーの最新機種にはカレンダーや電話帳、ゲームの『コラムス』などの機能が付加されている。サンヨーの製品はソニー製品に比べてスクロールが若干改善されていて、パナソニックの製品は検索速度、位置記憶能力などが他の製品より勝っている。今回の記事作成にはパナソニックのKX-EBP1（標準価格70,000円（税別））を使用しているけど、検索などのスピードはほんとうに速い。これなら使えるなという実用レベルに十分達している。

プロシード英和・和英辞典
検索語を入力して下さい 英子
単語検索（前方一致）
[HAT] 19

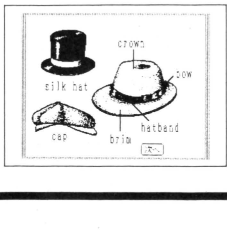
⬅付属の英和辞典で単語検索をしてみよう。HAT～の単語。

該当項目一覧 19件 1/19
❶hat 帽子
❷hatband 帽子のリボン
❸hatch¹ 𝐯かえす
❹hatch² 昇降口
❺hatchback ハッチバック
❻hatchery ふ化場
❼hatchet 手おの
❽hatching 線影
❾hatchway 昇降口
❿hate …を憎む

⬅HATで始まる単語は全部で19件。HATを選ぶ。

hat
《生活》★★★★☆
[hæt]🔊発音
名
(複～s[-ts])
Ⓒ(縁(ふち)のある)帽子❷図
/Put on[Take off]your hat.帽子をかぶりなさい[取りなさい]/He had a brown hat on.⇄He was wearing a brown hat.彼は茶色の帽子をかぶっていた

⬅意味などの表示のほかに重要単語では発音もしてくれる。



⬅さらに「図」を選ぶとグラフィック・データも表示される。

PCエンジンでEBの使える可能性は？

EBとは電子ブック（Erectric Book）の略称。独自のデータ・フォーマットがあるものの、シングルサイズのCD-ROMである。したがって、原理的にはPCエンジンのCD-ROM²でもデータを読める。発音、グラフィック表示、文字表示、どれをとっても能力的に不足はない。

では、なぜプレイヤーソフトが発売されないかというと、そこには政治的な問題があるのだ。プレイヤーのハードの売れ行きにひびく恐れがあるからね。早く読めるようになるといいのになあ。

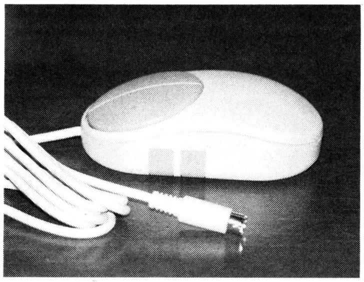
 ＊電子ブックの画面はTVに接続した場合のものを掲載しています

続報 PCエンジンマウス（正式名称 価格決定）&メモリベース128（正式名称 価格決定）

「PCエンジンマウス」

9月号で紹介したPCエンジン用のマウスは正式に「PCエンジンマウス」と決まった。まぁ、実に素直なネーミングだろう。気になる価格は4,980円（税別）で、パソコン用のマウスと比べて特別高くも安くもない。PC98用のものよりも内部の回路が多少複雑（MSX用と同等）なのと、RUN／SELECTのスイッチが多い分、どちらかというと安いといえるかもしれない。もっとも、マウス単体での販売なのだから、これぐらいでちょうどいいのかもしれない。

移動速度は約100CPI（1インチにつき100カウント移動、1cm当たりだと約40カウント）で、パソコン用の標準である200CPIより粗いが、画面の解像度が違うので、実際にはほぼ同じぐらいの感覚で使えそうだ。



⬅これがPCエンジンマウスだ。ケーブルはパッドのものよりもだいぶ細い。

「メモリベース128」

大容量バックアップユニットの名称は「メモリベース128」に決まった。「128」は128キロバイト（1メガビット）の意味で、もしかしたら、将来、更に大容量のものを出したときには、「メモリベース256」や「メモリベース512」という名前になるのかもしれない。もっとも、現在の段階では「可能性はあるが予定はしていない」とのことだ。

価格は5,980円（税別）に決定した。実売では少し安くなるかもね。容量は「天の声2」の64倍だが、対応ソフトはSLGのように大量のメモリを必要とするものだから、実際にはそれほど大容量という感じはしないかも。

発売は対応ソフトと同時

PCエンジンマウスは11月下旬に『レミングス』と、メモリベース128は11月中に『信長の野望　武将風雲録』と同時発売の予定だ。また、マウスについてはこれというソフトを対応にしてもらうよう、いくつかのソフトハウスに打診しているとのことだから、対応ソフト不足の心配はなさそうだ。逆に、マウスなしではプレイしにくいゲームは出るかも。

マウスに関してはSFCの『マリオペイント』のようなお絵かきツールの発売は予定していない。描いた絵を保存したり印刷したりできるようにならないとつらいのは、イラストブースターなどで実証済みだからね。

続々発売が決まる新周辺機器たち

日程・価格・名称は決まっていないが、2つのハードの発売が正式に決まった。

1つは赤外線使用のマルチタップだ。これは今までの5接続のマルチタップをコードレスにして赤外線で信号を送るようにしたものだ。パッド部分は今までの物とほぼ同じで電池の分だけ若干重くなるけど、コードの煩わしさがなくなることを考えるとかなり使い勝手は良さそう。発売は『ボンバーマン'93』、『21エモン』に合わせる予定だ。

もう1つは重低音体感クッションだ。パイオニアから「PIONEER BODY SONIC」という商標で発売されているものと同じような効果が得られるもので、背中に当てるクッション型になるようだ。

発売されている電子ブックはすでに100タイトル以上

当初は辞書しかなかった電子ブックも、現在では各種のデータベースの他、クイズ、小説、アドベンチャーゲームまで出ている。また、辞書も普通の英和・和英・国語などの他に多種の外国語・医学・科学用語なども出ており、かなり充実したラインナップになっている。また、旅の見所、東京美味しい店、小説カタログのような、ある意味専門的なものも出ている。

例をあげると、「アメリカ横断ウルトラクイズ」は日本テレビの同名人気番組の第1回から14回大会までの（未放送分も含めて）約10,000の問題、傾向と対策、歴代チャンピオン一覧などが収録されており、ジャンル別に問題を出したりして、パーティゲームにも使えそうだ。

現在もかなりのハイペースで新作が出ているし、カタログなどは毎年新版が出ている。最近は手ごろな値段のものも増えており、色々な電子ブックをコレクションしたくなりそう。

主な電子ブックのタイトル・内容の紹介

広辞苑　電子ブック版　第4版≪㈱岩波書店／¥8,500（税込）≫ごぞんじ広辞苑。分野別の検索もできるうえ図版や鳥の鳴き声も収録。版を重ねて検索がさらに便利に使えるようになっている。10月発売予定。

三省堂　辞書パック10≪㈱三省堂／¥18,000（税込）≫英和2種、和英、国語、外来語、ワープロ漢字、故事ことわざ、慣用句、類語、手紙実用文の10種の辞典を1枚に納めたもの。

電子ブック「ブリタニカ小項目事典」（現代用語収録版）≪㈱TBSブリタニカ／¥100,000（税込）≫百科事典全7巻（総重量16キロ！）を納めてある。情報量が多い分、価格もかなり高い。

漢字源　電子ブック≪㈱学習研究社／¥4,000（税込）≫手ごろな価格の漢和辞典。音訓、総画数、部首などの検索以外に熟語や下に付く語からの逆検索が可能。さらに漢字の部分の読みで引ける漢字パーツ検索やJISコード、類義語・対義語からも引ける。難しい字のグラフィックデータも大きく表示できるぞ。

電子ブック版『朝日現代用語・知恵蔵・1992』≪朝日新聞社／¥4,800（税込）≫約10,000の新語・重要語を8部門12分野に分類。関連する新聞記事も約1,000本収載され、敏速に検索できる。

ぴあ　CINEMA CLUB　電子ブック版≪ぴあ㈱／¥4,200（税込）≫古今東西の映画約10,000本を監督名などから検索できる。★印の数でおすすめ度を表示してあるのも便利。映画データベースの決定版だね。

アメリカ横断ウルトラクイズ　電子ブック版≪㈱ナレッジプレス／¥6,800（税込）≫第1回大会から第14回大会までの番組で使用されたクイズ約10,000問（未放送分含む）を収録。ジャンル別にも挑戦可能。

全国高等学校クイズ選手権　電子ブック版≪㈱ナレッジプレス／¥7,800（税込）≫第1回大会から第11回大会までの番組で使用されたクイズ約10,000問（未放送分含む）を収録。ジャンル別にも挑戦可能。

KEIBA DATA DISK「競馬盤」夏号≪㈱ユーマックス／¥7,800（税込）≫現役競争馬、騎手、調教師に関する基礎データ、過去7年間の中央競馬の全レース結果をパック。「テレビ東京土曜競馬中継」監修。

電子ブック　姓名判断≪㈱三修社／¥5,800（税込）≫姓名学の第一人者、山口純一郎先生による姓名判断の決定版。マンガと音声によるわかりやすい手順解説で、基礎運、成功運、社会運、など10種類の判断ができる。

NEW SOFT

ゲームエクスプレス第4弾は人気のパチスロ！

台もゲームもリアルさを追及

今回のゲームは、写真を見てもらえばわかるけどゲーム台が非常にリアルだ。それもそのはず選べる機種の片方のコンチネンタルⅠは実在するパチスロマシンなのだ。台のデザインだけではなく、役も本物と同じだ。プログラムの解析をしていないのではっきりとはいえないが、おそらく役のできる確率も本物と同じなのだろう。ここまでやると、ギャルのグラフィックがおまけという気さえしてくるほど。

ゲームをスタートすると最初にモードを選ぶようになっている。ひとつはストーリーなしでゲームだけを楽しむモードだ。モードを選択したら次に2機種のマシーンの内どちらをプレイするかを選ぶ。あとは現金をコインに交換してプレイ開始だ。ゲームは普通のパチスロと同じくコインを投入してプレイする。そして、ノルマの枚数だけコインを稼いだら、お約束のギャルCGというわけだ。『PCパチスロアイドルギャンブラー』の発売日は9月17日予定。容量は4Mで、価格は8,900円（税別）。



⬆カードをセットして電源ONでこの画面になる。



⬆2つのモードからどちらをプレイするか選択する。

〔コンチネンタルⅠ〕



〔アマゾンⅡ〕

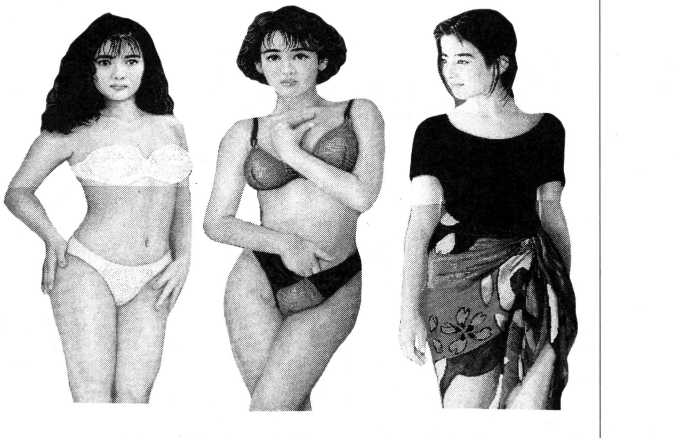


ギャルのグラフィックはゴックンもの

今回もグラフィックには力が入っている。かなりリアルな写真調のグラフィックで、実在のアイドルそっくりのGALが4人。さらに顔の表情がかなり細かくアニメーションするのにはびっくりしてしまった。ただ、しゃべっているセリフのセンスがいまいちなのと、1画面に入りきらないことがあったりするのは改善の余地がありそう。

グラフィックが出るのはプレイヤーがギャルの指定したノルマ枚数だけコインを稼いだ時で、その枚数にしたがって服を脱いでいくのはすでに出ている『究極麻雀』や『アイドル花札』などと同じだ。






ロードス島戦記
ファリスの聖女
第14章
山田章博
原作／水野 良


ファイロ！
リック！
ヤコポ！
おゥ！
おッ…
いいか？
村の平和は俺たち村の若者の手で守らねばなんねえ！
しかし…だ
事はひとつ俺たちの村だけに関わるこっちゃねえ
領地争いに明け暮れてるここいらの王様方はあてにゃならんが
マイセン竜太子様ならきっと俺たちのために兵を出して下さる！
必ずお会いして軍隊に来てもらえるようお願いするんだ！
頼んだぞ！
まッ まかしとけってんだ！


リック…
マリエル？
これ…
私が作ったの…お守り袋
ずっと前 父さんがヴァリスへ 行った時に買った ファリス神殿の 護符が入ってるわ
あ… ありがとう
気をつけてね
途中の街道には ゴブリンや狼も いるし はぐれの傭兵や 山賊も出るわ きっと無事で 帰って来て
ああ
もッもちろんだ とも！
もし か…帰れたら 俺…
リイック!!

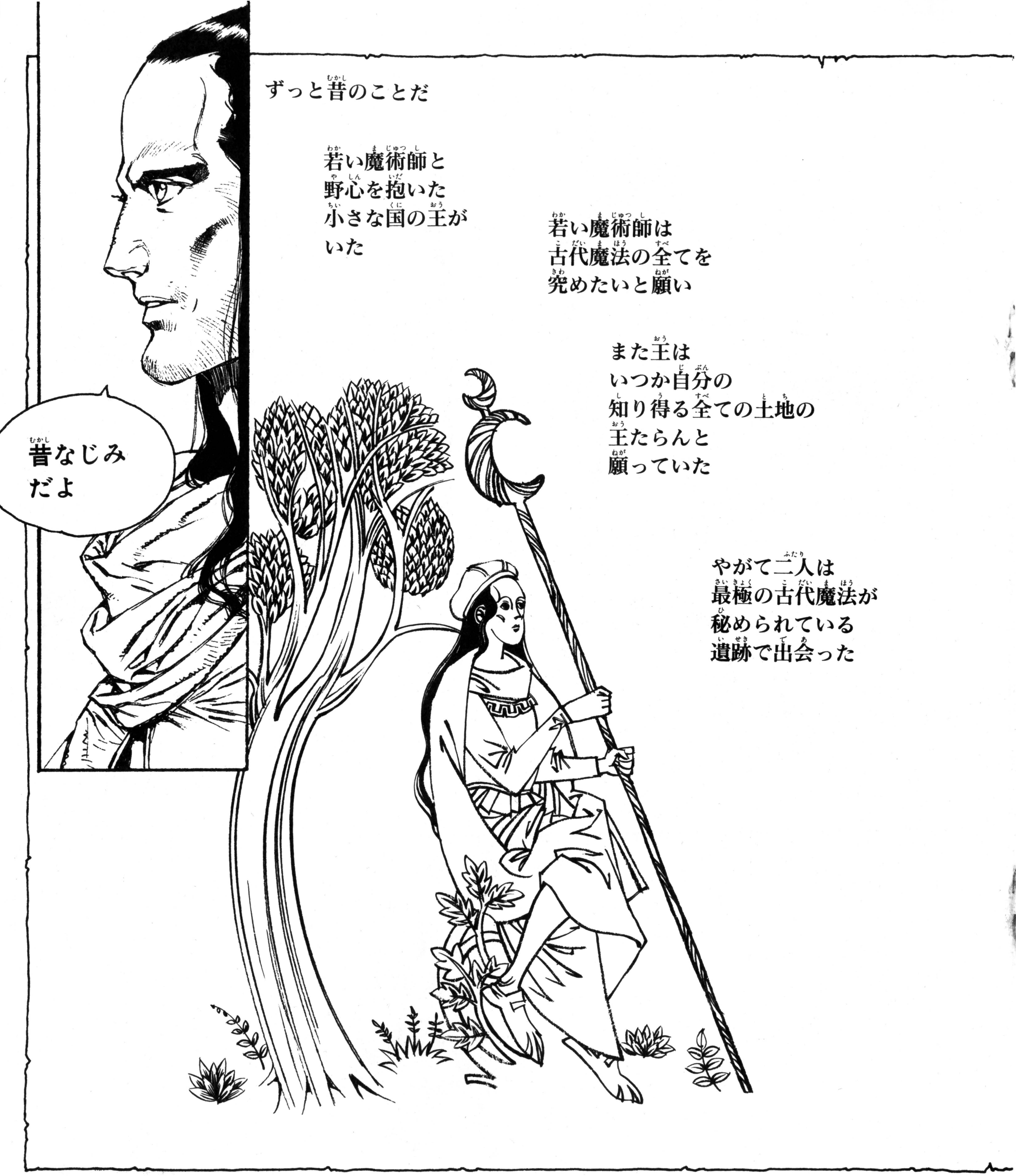

だから戻ってから誰が…
マリエルと…その…は別の話だ！
う…うん
俺たちァ村の英雄だぞ！
生きて帰るに決まってらァ
俺たち三人ともな！
そ…それじゃあ村の皆んな
行って来るゼェ！


魔神や寸土を争う国の兵士たち
そんな者たちに追われて流浪の旅に出た民
老人や子供の骸
力が満ちて来る…


私が見て来たのは そんなものばかり だったけど…
今は わかる
私は あの人たちのために 戦っている
気分は どうだね ?
エルフの お嬢さん
エンディカ …
エンディカ？



そういう名前です
魔術師様
ウォートでいいよ
カタ!
ウォート
さっきの黒髪の少女は？
安心しなさい
もう行ってしまった
あの時のあなたの怒り…
凄まじい怒りの力だった
精霊界で怒りの精霊が感応して動揺していたわ
あなたはご存知なのね？
あの少女のこと…


ずっと昔のことだ
若い魔術師と野心を抱いた小さな国の王がいた
若い魔術師は古代魔法の全てを究めたいと願い
また王はいつか自分の知り得る全ての土地の王たらんと願っていた
やがて二人は最極の古代魔法が秘められている遺跡で出会った
昔なじみだよ

そこには
魔術師にとって
召喚魔法の極理が

征服者にとっては
最強の力が
眠っている筈だった

王は魔術師に
研究の援助を
申し出た

魔術師は
王の城に住まい
夜を日についで
究理に没頭した

ある日

魔術師は
取り返しのつかない
過ちを犯した

研究の成果を
その文書を
魔法でくくって
隠しておくことを
怠ったのだ

文書は
王に盗まれ





昔話だ…
ウォート…
「最も深き迷宮」は魔神王とその眷族を解き放った


ドクン!
ドクン!
ドクン!




どうした？
ここが…
鏡の…森？
止まれ！
何か聞こえる

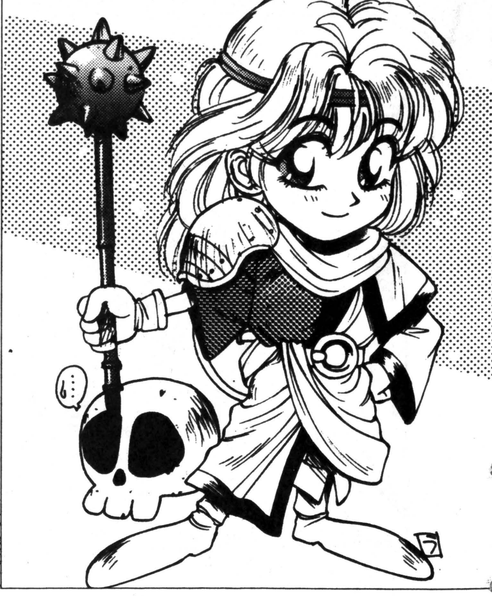

ベルけ!
エルフの生き残りか!?



■エルフ救出なるか？ 次号必見！

次号に続く

ロードス島戦記
商店 MPC店



イラスト／うちの文吾

8月号で募集したキャラクターコンテストに投票してくださったみなさま、どうもありがとうございました！　今月は待望の(!?)中間発表を行います。現段階で1位を取ったキャラクターは、意外にも……。

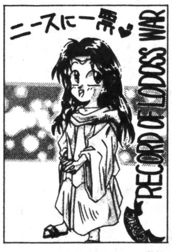
コミック版キャラクターコンテスト中間発表!!

1位 ニース 8票



⬆千葉県・艶崎輝竜様

意外……といったら失礼ですが、1位はニースです。控え目ながら、しっかりと存在感を示しているところがみなさんの支持を得たようです。



⬆北海道・日和渉様



⬆愛知県・ZAKi様

2位 フラウス 6票



2位には本作品の主人公であるフラウスが入りました。

⬅東京都・岡田博文様

2位 デーモンロード 6票



同率2位になったのは、前評判の高かったこのお方。

⬅千葉県・おらとりお様

4位 鏡の森のエルフ 5票



投票開始号のゲストキャラがなんと4位に入りました。

⬅埼玉県・一色咲様

5位 ウォート 4票



男性キャラの中でナンバー1となったのがウォート。

⬅福岡県・谷義誠様

6位 ファーン 3票



ファーンは意外に票が伸びず6位という結果に……。

⬅長崎県・NEO様

7位 ベルド 2票



ベルドに至ってはたったの2票しかありませんでした。

⬅福島県・斉藤哲也様

と、いうわけで……

全体の票数が少なめだったこともあって、予想外に波乱にとんだ結果が出てしまいました。謎の魔法戦士は1票、フレーベに至ってはなんと0票というていたらく。なお今回は、あて名に「キャラコン係」とついているものか、明らかに投票だとわかるもの（「○○に一票！」といった記述のあるもの）のみ集計に入れています。ハッキリしていなかったため、集計に入れていないハガキも10通ほどありました。今後投票しようとする方は、忘れずにあて先に「ロードス商店・キャラコン係」と明記するようにしてくださいね！　ちなみにしめきりは9月28日（消印有効）です！

ミニミニ イラストコーナー



⬆大分県の綸子羅紗様。「エルフの美人なお姉さん」の4位入賞にはビックリ！

⬇兵庫県の爆発女森木水様。中央のベルドのりりしい表情が印象的ですね。





⬆福岡県の鬼之駆子様。目が点になっているフラウスたちがかわいい！

おたよりのあて先は　〒162　東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル　㈱PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

TOKYO DUNGEON

トーキョーダンジョン　暗黒のビジョン

サイバースペースに存在する電子通信庁の心臓部は、まるでアメリカ開拓時代の街だった。その街をさまよう二人の前に、黒ずくめの男が立ちはだかる。拳銃を構えるサイトウと男。二人の決闘の行方は――そして、謎の男の正体は!?



第6章　サイバーウエスタン

作者／デビッド・L・アーンソン
ロー・R・アダムズⅢ世
訳者／多摩豊　イラスト／☆よしみる

「サイトウと男の銃が同時に火を噴いた」

サイトウと男の銃が同時に火を噴いた。銃声が鳴り響き、青白い硝煙があたりに立ちこめる。ヤクマはあわてて飛びすさり、水桶のうしろに身をひそめた。

さらに数発の銃声。それに続いて、ヤクマは大きなうめき声を耳にした。

『誰か撃たれたのか？　それとも驚いただけか？』

確かめる間もなく、再び数発の銃声が響く。同時に水桶から木片が弾け飛び、近くの建物の窓ガラスが砕け散る。

そして、静寂。

ヤクマは水桶のうしろからおそるおそる頭を出して、あたりの様子をうかがおうとした。しかし、日の光がまぶしくて、即座にはっきりと見ることができない。もうもうと立つほこりの向こうでは、誰かが地面に大の字に倒れており、もう一人はその横に立っているようだった。

立っている男は銃口にふっと息を吹きかけて煙をはらうと、手慣れた様子で銃をくるくると回し、そのままホルスターに放りこんだ。そしてヤクマの方へ向き直り、けだるそうな動きでその白い帽子のへりをぬぐった。

『白だ！』

その色を見てとったヤクマは、喜び勇んで飛び上がった。

「サイトウさん！　無事だったんですね」

「あったりめぇだ。おいぼれヴァージニア、あいかわらずトロい野郎だぜ」

サイトウは倒れている男を見おろして言った。

「あいかわらず…って、どういうことです？　これもセキュリティシステムなんですか？」

矢つぎばやに問いかけるヤクマをさえぎって、サイトウは続けた。

「いや、こいつぁボスのちょっとしたテストってやつだ。オレたちが気ぃ抜かねぇようにしてんだろ。まぁ、とにかくそんな種類のもんだ」

サイトウは、いつのまにか間のびした西部なまりで話すようになっていた。

「他の捜査官もおんなじテストを受けるってぇ話だが、いつもってわけじゃねぇ」

ヤクマにはサイトウの額がいくらか汗ばんでいるように見えたが、そうだとしてもそれは暑さのせいだろうと思った。

「でも殺されるところだったじゃないですか！」

ヤクマは不安になって聞いた。

「そんなこたぁねぇ。ここぁVRノードだぜ。今まで、VRノードの中で人が殺されたって話ぁ聞いたことがねぇ。少なくとも、殺せるってことを確かめたヤツぁいねぇぜ」

サイトウは最後の言葉は小声でつぶやき、倒れている男を指さした。

「このヴァージニアって野郎、実際にゃ存在しねぇ」

サイトウがそう言っている間に、ヤクマの目の前で死体は消え失せた。

「まぁとにかく、オレぁこいつにゃ負けたこたぁねぇんだ」

一瞬口をつぐんで、サイトウは続けた。

「ついてきな。またボスが余計なヤツをよこす前に、さっさと用事を片づけちまおうぜ」

まだまだ聞きたいこともあったが、ヤクマは黙ってサイトウに従った。二人はこの町を貫く唯一のほこりっぽい道を横切って、一軒の酒場へと向かった。

酒場の中には人があふれていた。大きな丸テーブルを囲んでポーカーに興じている者もいれば、長いカウンターに寄りかかって一杯ひっかけてい



●前号までのあらすじ●

舞台は近未来のTOKYO。縦横に張りめぐらされたコンピュータネットワークは、もうひとつの現実ともいえる電子世界を作りだしていた。

少年ヤクマは、父ヒロシの死を目撃し、気づかないうちにヤクザの謀略に関する情報を手に入れてしまう。電子通信庁のサイトウに保護されたヤクマのもとに、次々と送り込まれる刺客。事件の真相を解き明かそうとするヤクマが、電子の迷宮で見たものは!?

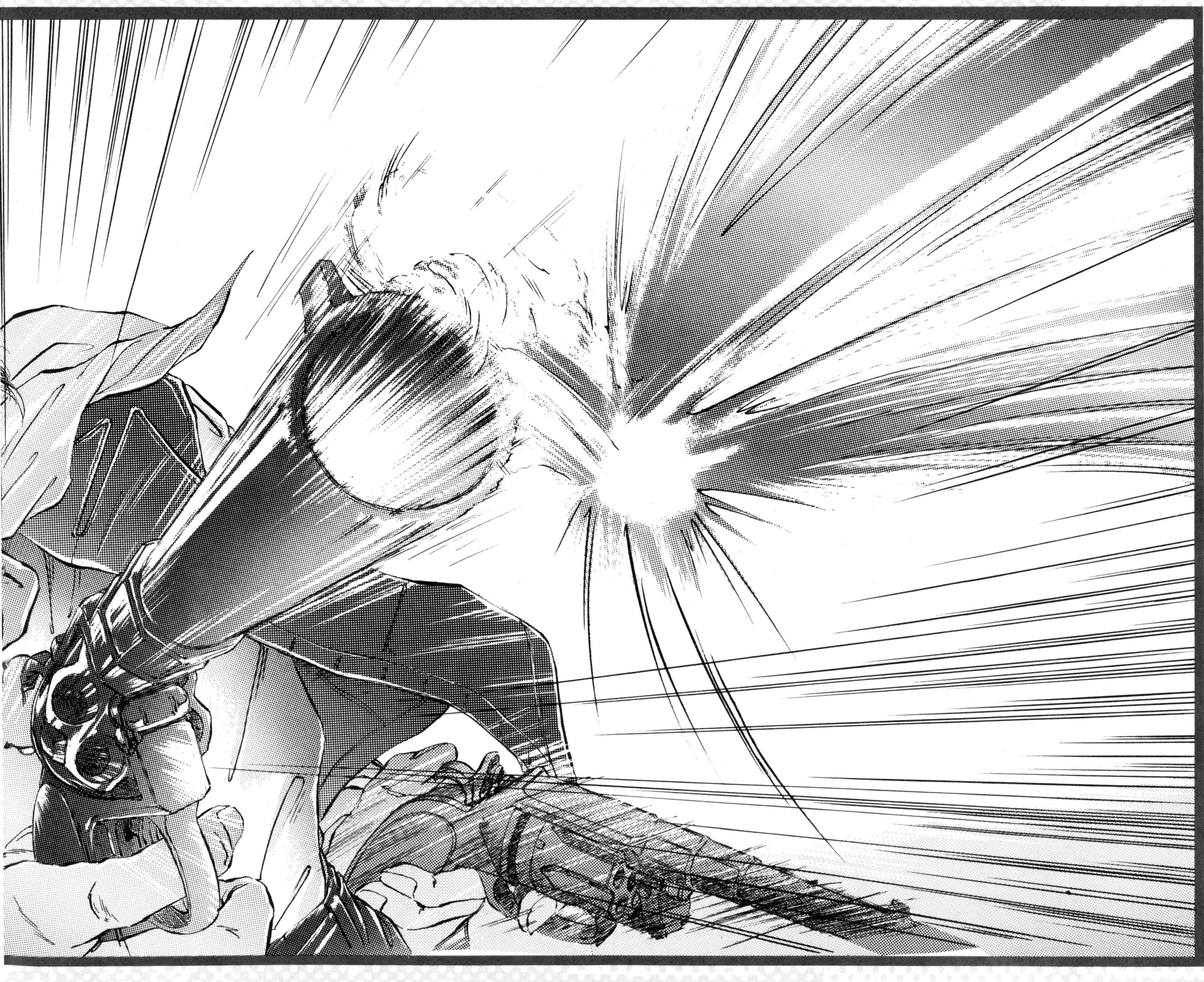
TOKYO DUNGEON
トーキョーダンジョン
暗黒のビジョン

る者もいる。壁にはなにかの動物の頭のはく製がかけてあったが、ヤクマにはそれがバッファローだということはわからなかった。
「ずいぶんたくさんの捜査官がいるんですね」
「いや、こいつらはほとんど、メチャクチャに手の込んだ幻だ。さっきのヴァージニアみてぇにな。ここぁサイバーネットん中でも、とびっきりの設備を使ってんだ。
　捜査官ってぇのは一匹狼だが、気が滅いる時もある。で、こういうとこぁできるだけにぎやかにしたってわけさ。おまけに、うちのボスぁ西部劇が好きときてる。ほら、でっけぇ保安官バッジつけて、あの隅のテーブルに座ってんだろ」
　その保安官はどこかで見たような感じの顔立ちだったが、ヤクマは、サイバーネットの中の姿は、“リアル”とは異なっているのが普通だということを思い出した。そういえば、サイトウも“リアル”の時とはかなり雰囲気が違っている。
　サイトウはテーブルに近寄っていった。
「やぁ、保安官」
　保安官はゆっくりと顔を上げ、椅子の背にそり返ると、満足そうな笑みを浮かべてサイトウを見た。そして機嫌良さそうに頭を振りながら大声で答えた。
「よお、テックス！　見てたぜ、ヴァージニアのおいぼれもイチコロだな」
『テックス？　テックスって誰だ？』
　ヤクマは知らない名前に当惑した。
「見てたってことぁ、オレだってのもわかってたんだな？」
「もちろん、当たり前だ」
　保安官は満足そうにうなずき、それからヤクマ

ヤクマ
—躍馬—



本編の主人公。ゲームが得意なサイバーネットの学生。



に目を留めた。
「ところでおまえさんは？」
サイトウはヤクマの方を振り返って、笑いながら説明した。
「ここじゃあ、捜査官同士はコードネームで呼び合うんだ」
そして、またボスの方に向き直った。
「こいつぁ新しい相棒でミズーリ。ここじゃ新顔だが、あっちじゃ悪党どもとモメちまって、おまけにバッジ持ってる連中からもにらまれてる」
保安官は再びヤクマを見つめた。サイトウはさらに続けた。
「でも、こいつがこれで結構たよりになる」
「ああ、話は聞いてる。で、なんか見せたいもんがあるんじゃないのか、テックス？」
と保安官が言った。
「そうそう、こいつだ」
サイトウは、そう言いながら名刺を保安官に渡した。
「今んとこ、手掛かりってぇいったらこれぐらいしかねぇ」
サイトウはあいかわらず西部なまりのまま続けた。
「こいつぁ、しんどいヤマになりそうだぜぇ」
保安官はその名刺をじっと見つめ、続いて手帳を取り出してかわるがわる見くらべていたが、やがてあきらめたように頭を横に振った。
「おまえさん方が持ってきたのはなんかの手掛かりだってのは間違いねぇな。ま、どっちにしたってやるしかねぇんだ。“ウィリーウルフ・クラブ”に行ってきな。で、そこでなにが起こっているのかを突きとめたら、すっ飛んで帰ってくるんだ」
ヤクマには、保安官とサイトウの間でかわされた西部なまりは聞き取りづらかった。けれども、彼は自分が受け入れられたようだったので、それがうれしかった。
保安官は二人を見ながら微笑んだ。
「おまえらのことだ、心配はしねぇ。なんか見つけて帰ってくるんだぞ」
そして、その場を離れようとするサイトウを引き止め、小さな封筒を手渡した。
「これはミズーリがいたヤクザの宿から出てきた」
サイトウは封をあけ、中の紙を見て首をかしげた。
「曲の名前？」
しかし、保安官も肩をすくめるだけだった。
「テックス、ぬかるなよ。キミもだ、ミズーリ。気を抜くんじゃないぞ」
そう言うと、保安官はふたたびトランプの輪に加わってゲームに熱中し始めた。



サイトウ —斎藤—

電子通信庁（サイバーネット）に所属し、事件を解明すべく調査している。

保安官の態度に驚いたヤクマは、さらに話しかけようとした。しかし、サイトウはそれをおしとどめ、そのままヤクマを連れて酒場の外に出た。
「よくわからなかったんですが、もっと捜査官を送りこんではくれないんですか？　映画みたいに、応援の部隊をよこしてくれるとか…」
「前にも言ったが、捜査官の数が足りねぇから、サイバーネット全部をカバーするってのぁ無理なんだ。けど心配するこたぁねぇよ、ミズーリ。ヤツらの隠れ家を見つけちまえば、すぐに応援をかき集めてくれるぜ」
サイトウはそう言いながら笑いを浮かべた。
『ミズーリって…あぁ、ボクのことか』

サイトウの言葉を聞いても、ヤクマの不安はぬぐい去れなかった。そのまま二人はサイバーネットに入り、サイバースペースを通り抜けて目的地“ウィリーウルフ・クラブ”へと向かった。
ノードの入口は特に変わったところもなく、例によって灰色の霧で覆われていた。しかし二人が着いた瞬間、霧の中から青いたてがみの狼の群れがおどり出てきた。その様子から、狼が二人に敵意を抱いているのは明らかだった。二人は驚いてその場に立ちすくんだが、その瞬間、ヤクマの脳裏に名刺の裏に書いてあった言葉が浮かんだ。
「解放者！」
思わずそう叫ぶと、途端に狼は立ち止まって姿を消した。二人はほっと胸をなでおろした。
「早わざじゃないか。あのパスワードを言おうと最初から準備してたのか？」
「いいえ、とっさに思いついたんです」
ヤクマは笑いながらつけ加えた。
「もし間違ってても、言うだけならバチはあたりませんから」

霧の中から飾りたてた一対の扉が出現した。
二人は扉を通り抜けて、新たなVRの中へと入っていった。その扉の両側には、細く曲がりくねった道が続いている。気がつくと、二人とも、つばの広い明るい色の帽子、白いスーツ、そしてぴかぴかに磨き上げた真っ黒の靴といった格好になっていた。
「シャレた衣装だ。30年代の後半ってとこかな」
サイトウは自分の外見を確認してからそう言った。

“ウィリーウルフ・クラブ”は、広々としたうす暗い店だった。壁や床には白い大理石がはめこまれ、あちこちにしっくいのアーチがかかっている。アーチの陰には壁にそってへこんだ小部屋がいくつもあり、一番手前のところには、なにか小声で



こいつぁ、しんどいヤマになりそうだぜ

話している人影が見受けられた。しかし、二人が入ってきたことに気づくと、人影は顔をそむけ黙りこんでしまった。

部屋の真ん中はオープンスペースになっていて、飾りたてたバーカウンターと、いくつかのテーブルセットが置いてあった。その近くでは、盲目の女性が旧式のピアノでシンプルな節回しの歌を弾き語りしていた。

部屋のそこここには鉢植えのヤシが置かれ、天井では扇風機の羽根がゆっくりと回っている。せわしげに行き交う浅黒い肌のウェイターたちは、みな金のふさのついた小さな赤い帽子をかぶっていた。

「古いスパイ映画みたいだな」

とサイトウが言った。

二人はクラブを横切って、小さな丸いテーブルを囲んで座った。じきにウェイターがオーダーを取りにきた。サイトウは飲み物を二つ頼んだあと、保安官に手渡されたメモをウェイターに見せてみた。しかしウェイターは首をかしげながら、

「おそれいりますが、あそこのピアニストにお見せ願えますか？　あの者ならおそらくその曲を知っていると思うのですが」

と言うと、足早に立ち去っていった。

サイトウはヤクマにそっとささやいた。

「ちょっとここで待っているんだ。誰か、我々を見張っている者がいないかどうか、よく注意してくれ。私はあのピアニストのところへ行って、この曲を知っているかどうか聞いてくる」

サイトウは立ち上がると、つかつかとピアノの方に歩いていった。

ヤクマはその間、クラブの様子をつぶさに観察した。隅のテーブルを見ると、白いスーツの男が若く美しい女となにやら話しこんでいる。その同じ席には、ロヒゲを生やし、風変わりな軍服のような制服を着た男もいる。ヤクマは、その制服の男を今までにもどこかで見たことがあるような気がした。

ヤクマは、玄関から入ってくる大勢の人々にも目を向けた。しかし、いったんクラブの中に入ってしまうと、もう彼らの動きを追うことは不可能だった。彼らは、まるでクラブの中に溶け込んでしまう特技を持っているかのようだった。

『変なところだな、ここも』と、ヤクマは思った。

一方アーチの陰になったテーブルには、少女が一人座っていた。少女は、テーブルにはめこまれた小さなテレビを熱心に見ているふりをしていたが、実際にはヤクマのテーブルの方をちらちらと盗み見ていた。

「どうやらここまでは来れたみたいだけど、このクラブの秘密を暴けるかしら？」

と、少女はつぶやいた。

サイトウがヤクマのテーブルに戻ってくると、ちょうどウェイターが飲み物を持ってきた。サイトウはウェイターに、妙な色の紙きれを数枚手渡した。

「それ、ここのお金ですか？　まるでゲームに使うものみたいだけど、どこで手に入れたんです？」

ウェイターが立ち去ったあと、ヤクマは尋ねた。

オダ
—小田—



ヤクザの手下。一度は逮捕されるが釈放され、復讐を企む。

TOKYO DUNGEON
トーキョーダンジョン
暗黒のビジョン

「少女の顔を見て男はハッと息を飲んだ」



「これは企業秘密というやつだよ。サイバーネットで使う必要経費として、電通庁は捜査官にある程度の資金を与えている。もちろん予算には限度があるから、無制限というわけではないがね。で、VR世界に入ると同時に、資金はその世界で通用するお金の格好をとるという仕組みになっているんだ」

サイトウは続けて本題に入った。

「ところであのピアニストだけど、協力的だったよ。彼女はかなり有名なピアニストで、“リアル”では数年前に引退したんだ。でもここでは、全盛期の頃と外見も演奏もちっとも変わらない。私は彼女に、長いこと大ファンだったんです、と言ったんだ」

「本当にファンだったんですか？」

「実のところ、ファンだったのはキミの父上でね。私は彼から教わって聞き始めたんだ。大ファンってほどじゃない。でも、人からなにか聞き出そうって時には、ちょっとだけ真実を混ぜた方がやりやすいものなんだよ」

二人は顔を見合わせて笑った。

「さて、こいつも手に入れたし、そろそろもとの世界へ戻った方がよさそうだ」

そう言って、サイトウはこっそりと小さなコンピュータディスクを見せた。

「ここは人目が多すぎる。彼らの注意をひきたくないんだ」

二人はグラスを飲みほすと、クラブを出た。

そのあとを追って、二人を見張っていた少女も席を立とうとした。と、その時、彼女の背後で小さな物音がした。振り向いた途端、彼女は図体の大きな男と鉢合わせになった。男は見るからに悪者風で、彼女に対して敵意をむき出しにしているのがありありとわかる。

男は身をかがめると、しゃがれ声で言った。

「あの二人に興味があるようだねぇ、お嬢さん？」

不意をつかれた少女は動揺を隠しきれなかった。

「そんなことないわ。そこどいてくださらない？　もう行かなくちゃ」

少女は立ち上がって、出口に向かった。

男もすかさずあとをつけ、そして扉の近くまで来ると、おもむろに少女の肩をつかんで向き直らせた。

「まあ、そう急ぎなさんなって。アンタはあのバカどもに関心がないかもしれねぇが、オレは大ありなのよ。それにしても、アンタとは二、三度会ってる気がするな。いつも、なんかがうまくいかなくなる前に…」

「ちょっと、離しなさいよ。大声出すわよ」

少女の声は震えていた。

「どうかな？」

センダイ ―十代―



ネットランナーの中でも一目置かれる少女。その正体は？

TOKYO DUNGEON トーキョーダンジョン 暗黒のビジョン

男はどすのきいた声でそう言いながら、なにか小さな装置を手に握った。少女は男を振りはらって逃げようとしたが、男の腕力ははるかに強かった。そして男は、少女の肩に握っていた装置を押しつけた。

それが触れた瞬間、少女のVRイメージは干渉を受けた。コンピュータウイルスのようなコマンドが流しこまれたのである。その装置によって、少女のVRコードは男の意のままになり、ノードの中の少女は意識を失った。これで男は、彼女を同じVRノード内の別の場所に連れ去ることができるようになったのである。

叫び声をあげるよりも早く、少女は意識を失い男にもたれかかった。

少女を抱えたまま玄関に向かう男の方を、二、三人の客が振り返って眺めた。そしてクラブの支配人が駆け寄ってきて、どうかなさいましたかと男に尋ねた。

「なんでもありませんよ、リチャードさん。彼女がちょっと興奮しちゃったもんでね」

支配人は男の言葉で納得し、その場を離れた。その後ろ姿に向かって男は

「バーカ」

とつぶやいた。

少女を連れてクラブを出ると、男は脇の曲がりくねった道に入っていった。うす暗い小道をいくつも曲がって、まもなく男はとある扉の前に立ち止まった。あらかじめ打ち合わせていた暗号通りにノックすると、扉はすぐに開いた。

中には一人、背の低い男がいた。

「ヤツらを見つけたか、オダ？」

「ええ、いましたぜ、親分」

威勢よく答えたオダに、男はたたみかけるように聞いた。

「それでヤツらはどこにいるんだ。追いかけたんじゃないのか？　それに、その女は何者なんだ？」

オダはいんぎんに答えた。

「ウェイターを使って、ヤツらに“バグ”を仕掛けようとしたんです。けど、その前にヤツらが店を出ちまいましてね。で、そのあとにヤツらをつけてるこいつを見つけたってわけです。こいつなら、ヤツらの行き先や、ヤツらに目をつけている組織のことも知っているにちがいありませんぜ」

オダが装置の小さなボタンを押すと、少女はわずかに身じろぎをした。その拍子に部屋のかすかなあかりに映し出された彼女の顔を見て、男はハッと息を飲んだ。

「どうかなさいましたか」

「バカもん！　この間つかまえたヤツとウリ二つってことに気がつかなかったのか？」

「ええ、そりゃ、ちったあ似ていると思いましたよ」

オダは当惑したように答えた。さほど気にもとめていなかったのである。

男は、オダのものわかりの悪さにため息をついた。

「なにかとんでもないことが起きてる。VR世界では、“リアル”の人間をコピーすることはできないはずだ。こいつは何か妙だぞ」

その部屋のうす暗い隅には、何者かが縛られ、さるぐつわをかまされて転がっていた。

一方、オダがクラブを出た時に、その後ろ姿をじっと見つめている者がいた。男は二人の仲間をその場に残すと、オダのあとをそっとつけはじめた…。

（第７章につづく）



THE ROAD OF MASTER UP!



マスターアップへの道

今回はゲームのバランス調整についてのお話だ。キャラクター作りやアイデアも大事だが、このチューニングがきちんとできているかどうかで、ゲームの面白さがまるで違ってくるというもの。心して読むべし。

第16回

バランス調整で全体の仕上げを



植山幹郎
ゲームディレクター
㈱ハドソン　和
大和　右陣
課長

全体的なバランス調整の前に部分的なチューニングを行う

この時期、私の前には年末商戦に向けたソフトが、マスターアップ目前の状態で山のように控えています。それらを1本ずつチェックして、マスターアップさせるのも私の仕事なのです。ソフトのデバッグは常にビデオでプレイ画面を撮りながら行います。バグが発見されたときはジョグダイヤルを片手に、1フレームずつコマを進めてチェックしなければいけません。それから原因を追究して、スタッフと対策を検討していくわけです。ものによっては「自機がいなくなりました」とか「画面がグシャリました」とか、見たことがないというか、場合によっては見たくもない画面が私の周辺にあふれだします。

また、現在は1本のソフトでも日本国内向けと海外向けがあり、さらに海外向けの中にもUSA向けとヨーロッパ向けの2種類があります。ということは、1本のソフトで3回同じ手順のデバッグをしなければならないわけですね……。このあたりの詳しい話は次回にしましょう。なんだか重たい書き出しになってしまいましたが、連日これらの重圧に耐えながら仕事をしているような次第です。

さて、今回はゲームのチューニングの話をしましょう。チューニングとはバランス調整のことで、ここで難易度の設定調整を行います。この段階では、最低限ゲーム本編の材料が全部揃っていて、最後までゲームを続行して遊べる状態にあることが必要になります。また逆の言い方をすれば、オープニングからエンディングまでのすべてが入っていなくともかまわないということにもなります。

大まかなチューニングは、ゲームを作っている最中に行われています。しかし、それは各パートの狭い部分でのチューニングにすぎません。たとえば、1体の敵のグラフィックができ、仕様書に従ってその敵のプログラムが組まれると、まずは動かしてみます。誤動作はないか、動きや能力は設定通りかを調べます。これは自機回りからザコの敵、ボス、トラップ等、すべてのものに対してこの作業

　イラスト／冨士宏　似顔絵／中野豪

を繰り返し行ってきます。

それでは、部分的なチューニングをどのように行うのか、自機回りの操作系を例に挙げて具体的に説明してみましょう。

図1

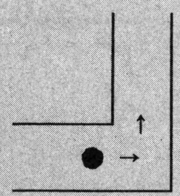


図2

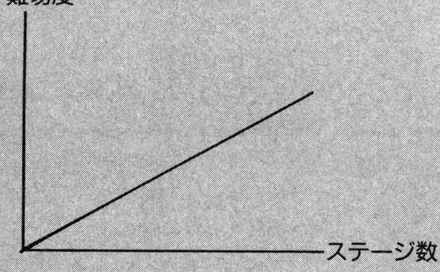


図3

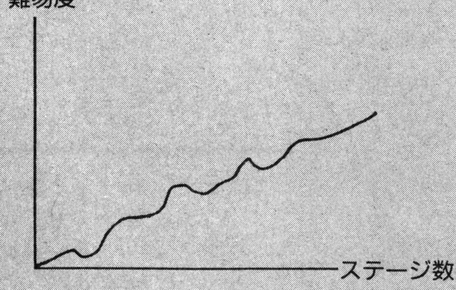


図1：黒丸の自機が右上方向へ進もうとしているとき、上にひっかからないようコントローラー入力の先読みを行い、右方向へ移動させてから上へ進ませるようにすると、自機がスムーズに動くようになる。

図2、3：ゲームのレベル設定は図2で示すようにステージ数が進むにつれて難しくなる。しかし実際は、図3のように、難易度を上下させることによってゲーム進行にメリハリをもたせるように設定する。

コントローラー入力の先読みで自機の動きを補正してみる

自機がコントローラーを操作することによって画面上を動くようになり、本物でもダミーでもマップデータが入り画面上に表示されたと思ってください。この自機回りのスプライトのアニメーションデータが揃っていれば、自機を実際に動かしながら、アニメパターンのつながりや時間を調整します。このとき移動するスピードとアニメーションが合っていないと、自機が地面を滑って進むように見えたり、忙しく歩いているのに全然進まなかったりということになります。

このあたりの作業は、実際に操作しながら、自分の目で見て確かめなければいけません。もちろん、アニメパターンも変な箇所があったら修正していきます。それと並行してマップとの兼ね合いも確認していきます。

これらの作業は操作性に大きく関わる部分であり、プレイヤーに与えるストレスをできる限り軽減することを目指しています。自機が移動できる進路が迷路のように複雑な形をしており、その部分に自機がひっかかったりするとプレイヤーはかなりイライラします。そんな状態では最悪のソフトということになりますので、納得がいくまで繰り返し調整しなければいけません。

こういう場合、自機の当たり判定にも関係してくるのですが、基本的にはコントローラーの入力の先読みをして動きを補正することになります。図1は自機が右方向から上の方向に行こうとしているところです。この地点でプレイヤーが上方向に行こうとしたら、本当ならば自機の動きは止まります。そこで入力の先読みをして、上方向に行けない場合は、今までの動きを継続させて右方向に移動させます。そうすると自機は右方向から上方向になめらかに角を曲がって方向転換するというわけです。

ここで決めなければならないのは、何ドット先を読ませるかということです。8ドット先なのか4ドット先なのか、あるいは2ドット先でよいのか。こんな些細なことでも、多くの人たちにプレイしてもらい、調整しなければいけないのです。

このようにして、部分的な調整がなされたパーツが徐々に集まり、ゲームの進行に必要なものがすべて揃ってきます。ここまでくると、とりあえずゲームは最後まで進んでいくことが可能になり、そこでゲーム本編のバランス調整を行う段階に移ります。

バランス調整を行うときは初心に戻ることを忘れずに

さて最初に行うのは、ゲームスタート時におけるレベル設定です。ところが、ゲームの開発期間が長くなればなるほど、この作業が難しいものとなります。なぜなら、開発者はこのゲームに関してすでに達人になっているからです。毎日同じゲームだけをやり続けたら、だれでも達人になるというものです。開発者の場合、開発中にウンザリするほどプレイしています。それでも最初に設定したターゲットの年齢に合わせたレベルの調整を行わなければいけないのです。

まあ今回のゲームは、中学生や高校生にターゲットを合わせていますから、私たちのレベルで通用しますので、それほど悩むことはありません。しかし、ターゲットが小学生だったりすると、どのくらいのレベルが妥当かを判断するのが本当に大変なのです。

余談はさておき、最初のレベル設定は次の点に注意して決定します。まずプレイヤーはこのゲームに関して、何も情報を持っていません。ですからプレイしながらコントローラーの操作がわかり、目先の目標が理解できるようにすることです。そのためには序盤戦の敵はかなり弱くしなければいけません。この当たり前のことが、すでに達人になっている開発者にとって、困難な作業になってしまいます。それこそ頭をカラッポにして、夢遊病者のように画面内をウロウロさせながら敵のエントリーや強さを調整していくのです。

ゲームのレベル設定は、図2のように先に進むほど難しくなっていきます。これはプレイヤー自身も含めてレベルが上がるので当然ですが、実際には図3のように随所にレベルの上下があるものです。こうすることによってゲームにメリハリが出てきますし、あらかじめプレイヤーに対してルートの設定もできてきます。これらは企画段階で考えていますので、全体を通してプレイしたときに想定通りになるように、各パート間のつながりを考えながら調整していくわけです。

こうやって調整したものを、初めての人に遊んでもらいます。その上で不平不満や意見をもらい、必要があれば再度調整してから、また遊んでもらいます。これを繰り返して最終調整を終了します。かなり大ざっぱですが、チューニングの流れをつかんでもらえたでしょうか。紙の上で理解していただくのは、なかなか難しいものがありますね。

講座もここまでくると、いよいよ終了間近です。で、次回はついにマスターアップの話になります。お楽しみに。

あなたのアイデアや意見、質問などをお寄せください。
あて先 〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㈱PCエンジン編集部 ゲームデザイナー講座係

PCM ZIPANG いよいよ始動！

いよいよ8月1日に専用チューナーとアンテナが発売されたPCM放送。準備期間も終わり、毎週ごとに番組内容が変わる本放送態勢に突入したよ。9月の予定は、RPG特集などなど。みんなで聴いてね。



⬆毎回、ゲストを呼んでゲームについてアツい討論。

「ドラゴンナイトⅢ」～コンプリートサウンドコレクション～

PCエンジンでも人気の『ドラゴンナイトⅡ』。パソコン版では一足早く『Ⅲ』が発売されているけど、今回はそれのサウンドコレクションを紹介だ。全35曲を完全収録したこのアルバム、原画ピンナップも付いてるぞ。



⬆9月21日、NECアベニューより発売。

心安らぐヴァーチャルシリーズ最新作

リゾートアイランド・タヒチの美しい自然をビデオエフェクターにより、抽象的ビジュアルに変化させたものが、今回の作品。花、波をそれぞれ題材として、心安らぐ不思議な世界に、運んでくれるよ。



⬆３Ｄメガネとお香がセットになっているよ。

イラスト集「アート オブ ススム マツシタ」

「ヤングジャンプ」や「ビデオでーた」などでおなじみの、イラストレーター松下進氏のイラスト集が発売中だ。いろいろなキャラクターデザインでも知られている人だよ。



⬆定価￥3,950(税込)。全国の書店で発売中。

これでヒーロー「ぬいぐるみ キャッチャー攻略本」

今やアーケードで大人気の「ぬいぐるみキャッチャー」。この本は、攻略のほかにもぬいぐるみのカタログや難易度なんかもバッチリ解説。ファンはもちろん、そうでない人も楽しめる１冊だ。



⬆竹書房より発売。定価￥800（税込)。

人気のパソコンゲームガイドブック「川中島異聞録」

パラレルワールドを旅するリアルタイムＳＬＧ『川中島異聞録』。パソコンで大人気のソフトだね。この本は旅のおともにガイドブック。より楽しくプレイするにはもってこいだ。



⬆秀和より発売。定価￥1,600（税込)。

テレビでも大人気「マジカル頭脳パワー」ビデオ

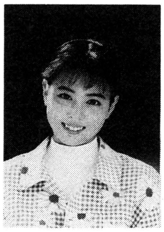
日本テレビ系で放映中の人気番組「マジカル頭脳パワー」がビデオで登場だ。大好評の“あるなしクイズ”に加えて新作もドーンと追加。答えを収録していないハガキ参加のコーナーもあるぞ！



⬅９月５日発売予定。バップビデオより。

正統派アイドル「吉沢　瞳」

まさに正統派アイドルの吉沢瞳ちゃん。東鳩オールレーズンのCMでもおなじみだね。今回リリースされた曲は「ハートのクイーンを探せ～素直であるために～」。大事MANブラザーズバンドの立川氏の詞にポップな曲が、グッドだ。



フルヴォーカル・アルバム第2弾「サイバーフォーミュラ」

人気アニメ「サイバーフォーミュラ」。11月にはOVAのリリースも決定して、ファンは大喜びのところだね。それに先がけて、今回はフルヴォーカル・アルバムの第２弾が登場するぞ。全10曲のアツイ歌がいっぱいだ。



⬆定価￥3,000(税込)。ポリスターから発売。

覚醒体験ビデオ「VIDEO GOD」

このビデオは、ちょっと変わり種だ。なにしろ宗教の中でも密教を映像にして見せてしまおうというのだから。これを見れば修行なんかしなくたって頭脳がフル回転状態になるらしいぞ。まずはお試しあれ。



⬅アスク講談社より発売中。続編はヴードゥー教だ。

第11回CSG新作発表会

幕張メッセで6月に行われた「東京おもちゃショー」、8月の「アミューズメントマシンショー」に続き、CSG（コンシューマ・ソフト・グループ）が主催する「第11回新作発表会」が9月に開かれるぞ。今回は、東西2か所での開催なので、見学に行ける人も多いハズだ。クリスマスからお正月にかけて発売が予定されている大作ソフトが、ドーンと発表されるので、PCエンジンファンにはたまらないところだね。出展メーカーは、ハドソン、ナムコ、NECアベニュー、ナグザット、日本テレネット、ヒューマン、メサイヤなどなど。

開催会場
大阪会場　マイドーム大阪・3F
9月6日（日）11:00～17:00
東京会場　池袋サンシャインシティ
（ワールドインポートマート4F）
9月20日（日）11:00～17:00

GAME MUSIC おっかけ最前線 第39回

夏休みも終わりだ!! 2学期だッ、新学期だッ!! 夏休みボケがまだ抜けないキミは、気合の入ったGMを聴いて頑張れ!!

達人王／東亜プラン

ポニーキャニオン／9月21日発売／¥1,500（税込）

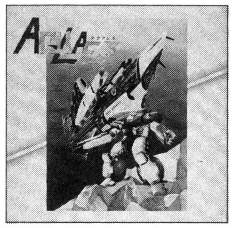
先月号のGMあらかるとで紹介した、東亜プランのSTG『達人王』が、早くもCD化されたぞ。新音源を駆使したさわやかでパワフル（!?）なNew東亜節は、一度聴いたらヤミツキになること間違いナシだ。



AQUALES

アポロン／発売中／¥2,600（税込）

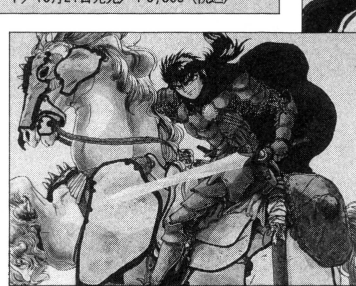
X68000の名作『アクアレス』のGMアルバムがリリースされたぞ。各ステージごとの変化に富んだGMは、X68000ユーザーならずとも必聴のデキ！ メタル調のアレンジバージョンも聴き応え十分なのだ。



VIDEO Dragon Slayer 英雄伝説

キングレコード／10月21日発売／¥5,800（税込）

PCユーザーにはすっかりおなじみの『英雄伝説』が、なんとOVA化されるぞ！ 10月発売の第１巻に続いて、11月には第２巻の発売が予定されている。『英雄伝説』にハマった人は、要チェックのOVAだゾ!!





GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
8/12	～スーパーファミコン・ゲームミュージック～ サイバリオン	CD	東芝EMI
8/21	DARIUS/TAITO ZUNTATA	CD	ポニーキャニオン
8/21	AQUALES	CD	アポロン
8/21	ドラゴン創世紀	CD	アポロン
9/21	達人王/東亜プラン	CD	ポニーキャニオン
9/21	ドラゴンナイトIII	CD	NECアベニュー
9/26	コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.5	CD	キングレコード
9/26	FEENA/南翔子	CD	キングレコード

GM VIDEO LD 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
9/8	STREET FIGHTER II'	VIDEO	ポニーキャニオン
10/7	STREET FIGHTER II'	LD	ポニーキャニオン
10/21	Dragon Slayer 英雄伝説	VIDEO	キングレコード

おたより募集

GMのためならば、たとえ火の中、水の中……の、当コーナーでは、GMファンのみなさんからのおたよりを募集してます。GMに関することならなんでもOKですよ。

おたよりGo!Go!

夏休みは終わっても、夏はまだまだ終わらないッ、てなワケで暑い日が続きますが、みなさんいかがお過ごしでしょうか。当コーナーの担当者は、暑い日はクーラーのガンガンきいたゲーセンで、コーラをガブ飲みしながら『ウルフファング』にハマることにしています。う〜ん極楽極楽（笑）。それじゃ今月もおたよりGo！Go！始めましょう。

⬇愛知県 遠也さん 思わず歌ってしまう（口ずさんでしまう）GMってありますよね。







⬅北海道 RINさん クリアの曲がイイ味出してる。

⬆福井県 祇園寺遥さん 『ヴェインドリーム』……PCに移植してほしいなー。



⬅石川県 北川まんさん ゲームもスゴいがGMもスゴい。それが『天外』シリーズ!!『III』も早く出るとイイですね。

GM あらかると

『アンダーカバーコップス』のエンディングテーマ（イメージソング!?）「AN-NONときめきストリート」が素晴らしいッ！ 超アニメソングノリのGMが、アドレナリンを沸騰させる〜ッ！ どひ〜っ!!（笑）

Let's get together and have fun!　Ride on GOHIIKI NETWORK!!

GOHIIKI NETWORK



夏休みが終わってしまった…。ついに最後の楽園が終わりを告げてしまった…。これからは灰色の受験戦争が始まる。あ〜あ…。◆でもでもでも！　暗くなってちゃダメだよね。何事も明るく楽しくハツラツと、勉強も仕事もがんばる!!…なんていけばいいなぁ。

SPECIAL ISSUE

SPECIALコーナー

今月のお題

『らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流！』

『らんま½』のゲームシリーズがで始めて早くも第3弾。1作めはACT。2回めの良牙が強かった。裏技がでたときは、とっても悔しかったのを覚えている。2作めはデジタルコミック。なんといっても、シャンプーがとってもかわいい。誰がなんといってもかわいい。ちょっと簡単すぎたけど、絵がきれい。さすが高橋留美子先生。ギャグもよし、あかねとシャンプーのらんま争奪戦もよし。3作めも期待してます。　（埼玉県・Nao）

望美（以下㊫）　3作めは、あたしの大好きな対戦型ACT。それもストーリーモードと熱闘モードがあるっていうからうれしーじゃありませんかっ！　ビジュアルシーンもてんこ盛りっていうし…。今から発売が待ち遠しいよね。IDナンバーはNW0273です！



➡東京都・岡田博史　う〜ん「どんどろどろどろ」っていう描き文字がいいなぁ。迫力あるぅ！　IDはHO0283。



⬆滋賀県・剣野槙・MO0243　目が大きくって、とってもカワユイね。

『らんま½』のことなら、なんでも聞いて！　というぐらい大好き。でも、6月下旬の発売予定が、10月に延期になるなんて…。私の好きなキャラは、お好み焼きのうっちゃんです。良牙くんとくっついてほしいと、個人的に思ってます。『らんま½』の世界に狂ってしまったあなた！　文通しませんか？　にゃははは。

（奈良県・九遠寺右京）

㊫　こんなトコでペンパルを募集するとは…。なんてヤツ。まぁ、それはおいといて、右京ちゃんの"お好み焼きのへら"攻撃、あたしも楽しみのひとつなんだよね。熱闘モードでは、ぜひ右京ちゃんを選択して、戦ってみたいと思ってます。IDナンバーはRS0274。



⬆福岡県・翠雲純・JY0136　少女まんがのようで、すごく上手だな。

「らんま」っていったら、あの日本間のドアのこと!?　あ〜、わかった！　「らんま」って、あの秋においしい長い魚で、明石家…!?　そ〜そ〜「らんま」って実は『レジェンド・オブ・ヒーロー・○○○』!?　本当は「らんま」って昼ご飯のこと!?　マッサージのこと!?　地獄の大王!?　ラーメンの具!?　ペガサス!?　さあ、みんな、ツッコミを入れてくれ!!

（岐阜県・天地爆裂・KI0169）

㊫　キミのご期待どおり、ツッコミを入れてしまったやないか。もーアホなことさせるわ（といきなり関西弁）。もっと真剣にゲームのネタをしゃべってーな。狙いはえーけどね。



➡東京都・佐藤卓海・TS0110　常連の卓海くん、コミカルな雰囲気がいい味だしてるぅ！





松ちゃんのうんちく講座〜らんま½打倒、元祖無差別格闘流！の巻〜

『らんま½』シリーズの第3弾は対戦型ACTゲーム。原作にそった「ストーリーモード」と、対戦ができる「熱闘モード」が入っている。「ストーリーモード」にはビジュアルシーンが総計40分以上もあるというからスゴイ。また"乱馬"と"らんま"では、クリアしたときのデモが違ってくる。一方「熱闘モード」では、選択できるキャラは8人。それぞれに個性的な技を持ち合わせている。技の数も豊富なので、いろいろ研究してみるのもいいだろう。

SPECIAL ISSUE

イラスト／パディ小暮

※2回め以降の方（すでにIDナンバーをもらっている方）には、一律500円を贈呈いたします。

『ロードス島戦記』がおもしろい！ 話の大部分がオリジナルなので、次にどんなイベントが起こるか、小説などを読みあさった人でも予想できないので楽しめるし、また、タクティカル・コンバット方式の戦闘がよい！ 少しぐらい弱くても腕しだいで強い敵を倒せるところが、とにかく先に進みたがる私にはうれしい。それにCD−ROM² だけあって声がいい！ バーン役の草尾さんもいいけど、ギム役の坂口さんやウッド役の若本さんなど脇役の声優さんがいい味だしてる。（神奈川県・ぱぁんに一票）

江理子（以下江）『ロードス島戦記』、いいみたいね。望美がぎゃあぎゃあ騒いでたもん。私も望美から借りて、すぐにでもやってみたいと思ってます。IDナンバーはFT0275です。

ちょっとグチがいいたいね。最近のRPGって、名ばかりのストーリーバトルと化してませんか。確かに『エメドラ』以降のドラマティックRPGの伝統も悪くないけど、テーブルトークRPGなんかと比べると、RPGって感じじゃないんだよね。『イースⅢ』なんてセーブのできるアクションゲームじゃないですか？ これって変なこだわりかもしれないけど、私の求めるRPGの3原則は、1．キャラクターが作れる 2．戦闘以外のコマンドが充実している 3．自由度が高い といったところ。『天外Ⅱ』も『コズミック』も、そして、『ロードス島戦記』ですらビジュアル&ストーリーの呪縛にとらわれている。あっ、でも『盟約の定義』や『ダンジョンマスター』はそうではない。あんまり悲観することもないか。

（東京都・ヒーリス・ブランド・HB0208）

江 む〜、厳しいなぁ。でもいわれてみればそうかもね。今度は、おススメのゲームの紹介をじっくり書いて送ってほしいな。よろしく。



⬆東京都・あおばかずと このイラストはHっぽくないよ。MY0284を。



RPGファンクラブ

鳴呼、ついに、このRPGの神と呼ばれた私が愛してやまないあのゲームがPCででる!! そう、あの『ウィザードリィV』がでるのだぁぁぁ!! シンプルで美しい画面、膨大な数のアイテム、そして迫りくる死への恐怖…。どれをとっても、これ以上のRPGなどありゃしない。今のRPGの多くは「キャラが死んでも、教会で生き返らせてもらえば」といった感じで、死への恐怖がまったくないのだ。しかしこのゲームには“ASHED（灰化）”“LOST（消滅）”といった、死んだあとのキャラの状態に対するこだわりが、プレイヤーを恐怖のどん底にたたき落とすのである。シリーズ全作のPC移植を希望する！

（愛知県・屁の勇者・KD0230）

江 RPGの元祖『ウィザードリィ』。『Ⅰ』から『Ⅳ』も早く発売日が見えてくるといいのにね。でもあんまりあせらないで、気長に待ちましょう。まずは9月に発売される『Ⅴ』から。

NECアベニューさま、ついにやってくれました。パソコン美少女ゲーム『ドラゴンナイトⅡ』のPC化。業界初ではなかろうか？ Hゲームの移植は、何かと規制の多い家庭用ハードだが、ユーザーの希望は、常に正直であると思います。『ドラゴンナイトⅡ』の移植に刺激されて、ほかのメーカーも奮起してもらいたいものだね。



⬆東京都・闘いのワンダーランド・SY0166 私、大好き！

（神奈川県・斬鉄剣・KN0142）

江 HだHだといわれているけど、これって、ゲーム性もきちんとしている本格派RPGなんだよね。でもでも、やっぱりムフフかな♡

もはや説明する必要もないでしょう。こんなゲームがでる限り、PCの未来は明るいぞ！ 『天外Ⅱ』を超えるRPGは『天外Ⅲ』まで待たねば無理かなぁ。私は社会人のため、初クリアに10日以上もかかって78時間。これだけ長くても、プレイヤーを飽きさせないイベントがたくさん用意されており、クリアの感動は全国50万人の人々と同じでした。それから私は、カルト的なプレイに走り、今ではプレイ時間、なんと16時間28分。最終的には14時間台をだすつもりであります。

（岡山県・肉体労働者）

江 す、すご〜い！ びっくりしちゃいました。『天外Ⅱ』のプレイ時間競争のハガキ、いっぱいきてたんだけど、16時間台っていうのは抜きんでてすごかった。疑ったわけじゃないけど、こんな時間でクリアが可能なのか、あの岩崎さんに取材しちゃったもん（がんばれば可能だそーです）。記録ナンバー1の肉体労働者さんには、おめでとーのIDナンバーTK0276を贈呈！



キャラクタ追っかけ隊

うーん。アドルみたいなガキや、カブキみたいなアホがいいなんて、女子どもの考えてることはわからん。やっぱり男はいつだってクールにハードに、そしてやさしく！ それらをすべて合わせ持つ男っていったら『BURAI』の左京が筆頭だね。確かにカッコいいし、そこそこ強いけど、彼の魅力はなんといっても物事に冷静に取り組む落ち着き、1万年前の約束をきっちり守る律儀さ。それに、いつも仲間のことを心配しているやさしさじゃないかな？ P.N.に名前を借りてるのも、いつか彼のような大人になりたい…と思ってるからさ。

（福岡県・幻左京・SM0237）

望 うーむ、あたしが最近感じてることなんだけど、男の人にとってのカッコいい男と、女の人にとってのカッコいい男って、明らかに違うよーな気がするんだよね。それに個人差もあるし。全国の女性読者のみなさん、どー思う？

『イースⅠ・Ⅱ』のキャラ人気は、フィーナかリリアに集中しているためあまり表にでてこないが、僕はレアが好きだ。なぜだ、なぜにレアがでてこないのか…悲しい。あの、ダームの塔で助けられたときの顔がとてもよい!! ほとんど目立たないけど、ぜったいにフィーナに負けていないはずだ。うーむ、やっぱりレアが好きだ。目立たなくとも、出番が少なくとも、誰がなんといっても、レアが好きだ！

（富山県・シュアロスピ）

望 レアちゃんって、あたしのイメージだと、フィーナやリリアに比べてちょっとだけボーイッシュって感じ。あたしもどっちかというとそうなんで、けっこう気に入ってますです。OU0277を。



⬆愛知県・ゆかい人間 いかにもキザそうな顔だよね。IDはTW0285。

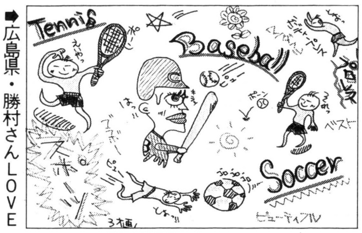
スポーツゲーム愛好会

『ゼロヨンチャンプ』はすんごい。なんでも金稼ぎにするトコもすごいけど、やっぱり、まっすぐ走るトコがいいじゃない。そして、ガンさんのトコへ何回も行ったり、バイトしてビルの見回りをすると、どろぼうはでてくるし。この、どろぼうと戦うトコはあっけにとられた。なんと、H本を渡すと、やっつけることができる…！？　そして…そしてムフフなのは、ヨタ８で四天王のひとりの女の子と戦い、ハンデで２秒後にスタートして勝つと、◯いでくれる。しかも上◯身ハダカ♡♡♡　ムフフ。

（埼玉県・渡辺直樹）

㊣　ふーん、知らなかった。でも、ペンネーム書いてなかったから、本名だしちゃったけど、大丈夫？　IDナンバーはNW0278です。

『モトローダー』を使った、ちょっとデンジャラスな遊び方を紹介したいと思います。



➡広島県・勝村さんLOVE　カラーで見せられないのが、ホント残念です。今度は一色でね。IDはYT0286。

基本ルールは、プレイヤーが買ってもいいのはハンドル、タイヤ、ブレーキのみ。そして全コース全員、グレネードまたはボンバーを買わなければならない。あとは全力でゴールをめざすだけ。ほかの人がリタイヤしようが、自分だけ残ればいいのです。スピードが遅すぎるという人は、ボディ＋２、エンジン2400ccぐらいまでなら、いっせいに買ってもいいでしょう。熱いバトルを体験してみてください。

（東京都・メロウ・YS0098）

㊣　ぜひ今度、望美たちとやってみます♡



⬆東京都・佐藤卓海・TS0110　このとおりにはならなかったんだよね。

シューティング撃破同盟

スゴイぜ、『ライザンバーⅢ』!!　あの美しいグラフィック、すばらしい音楽や効果音。さすがスーパーCD-ROM²だと思った。ゲーム内容のほうは、『Ⅲ』で初登場の雷斬牙システムが加わったおかげで、『Ⅱ』よりはかなり難易度が低くなっているが、ものすごく迫力がある。４面のボスには苦労させられた。パターンを覚えないと倒せないからだ。それから、戦艦の護衛という新しいタイプの面があるが、これは雷斬牙を使わないとまずクリア不可能だ。とにかく破壊しまくればよいので、ストレス解消にもなる。しいていえば、もう２、３面ほどほしかった。百聞は一見にしかず。今すぐやってみましょう。

（広島県・ぐりふぉん・KN0147）

㊢　何回もいってるけど、このゲームって、ホント迫力あるのよねー。大声だしながら撃ちまくると、確かにストレス解消になるし。あたしからも『ライザンバーⅢ』、おススメします。



⬆福島県・中島虎龍　ていねいに時間をかけて描いてくれてる。KN0287。

「パラメシウムごときで、俺を止めることはできん！」…とーとつですが『フォゴットンワールド』は最高です。グラフィックや音楽は、CDならではといった感じで、移植度は高い。それに、なんといっても主人公がいい。なんせ始めから「武神はいたか？」「ああ、今日こそ息の根を止めてやるぜ！」なんてセリフが飛びかうんだもの。もう気分は超戦士な感じ。このゲームは男による、男のための、男のロマンを感じさせるゲームだっ！

（群馬県・B級シューター・HS0180）

㊢　あたし、キザなヤツってあんまり好きじゃないんだけど、ここまでキザに徹してしまうと憎めなくなるんだよね。そー思わない？



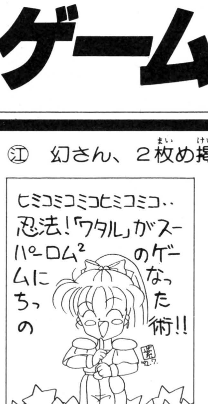
⬆東京都・貴知由伊　今度はぜひギャグでおとしてほしいな。KT0288。

アクションゲーム応援団

待ってました！『ジェノサイド』!!　もともと普通のCD-ROM²に開発していたのを、わざわざSCD用に作り直したというだけのことはある。敵も味方も、でっかいヤツが暴れる、暴れる。飛んでくる10も20もの弾を側転ジャンプでかわして、ザクザクと斬りつけるのはもう最高！　タイトル"GENOCIDE"からして、皆殺しとか大量殺戮って意味だしね。とにかく、敵の動きだけでも見えてくれば、そんなに激ムズじゃないですよ。さー、みんなもプレイして主人公の謎を解き明かせ！

（福岡県・幻左京・SM0237）

㊣　幻さん、２枚め掲載です！　ゲーム中で暴れるのは大いにけっこう。でも、実際にそんなあぶないことしないでね。なんて、そんな人㊖PCの読者にはいないか。



⬆岩手県・紫すみれ　シンプル・イズ・ベター！　よいよい。RK0289。

デカキャラはスゴイ！　デカキャラといえば、やはり『天地を喰らう』だろう。これだけ大きなキャラを思いっきり動かせると、気分がいいもんだ。しかもキャラも劉備、関羽、張飛、趙雲と、三国志のなかでも有名な英雄ばかりだ。なかでも関羽は最高だ。劉備に対する忠誠心には僕もほれている。関羽こそ男の中の男だっ！



㊣　今回は男のロマンを語るハガキが多いなぁ。暑い夏には、やっぱり熱い話題で盛り上がらなくっちゃ！　っていうノリでしょうか？



SLGトツゲキ連合

7月号の天地爆裂さん、実は僕もあなたと同じようなことをしていました。それはパソコン版『プリンセスメーカー』で娘の名前に「エリコココジマ」とつけたこと。育てるのがものすごくたいへんだった。非行に走るわ、病気になるわ…。非行に走るたびに「まったくこの子ときたら」といってバカンスに連れていく。バカンスでは、たまにヌードがでるので「小さい…（何が？）」などと本気でつぶやいた。そして17才で“あやしい酒場”でバンバン働かせた。その結果は、な、なんと「高級娼婦」！　それだけならまだいい。次は「ノゾミキノシタ」でやってみた。結果は「将軍」。たかがゲームだ。

（秋田県・芙瓏彬）



⬆東京都・秋本麻弥・AA0214　ワンパターンなんかじゃないよ。大丈夫。

㊮　ぎゃはははは！　江理子が高級娼婦ってぇ？　なんかすごくおかしい。あたしたちの名前使って楽しんでくれるなら、バンバンどうぞ。ちなみに江理子の名字はオジマだよん。TI0279を。

それにしてもPCってSLGが少ないなぁ…と思ってたところに、あのアートディンクが参入との記事！　しかも『AⅢ』をひっさげて、マウス対応！　いやーすばらしいですね。『ATLAS』や『関ケ原』、ぜひ移植してほしいです。いや、もしやすでに…!?

（福岡県・右手の赤鉛筆・TS0048）

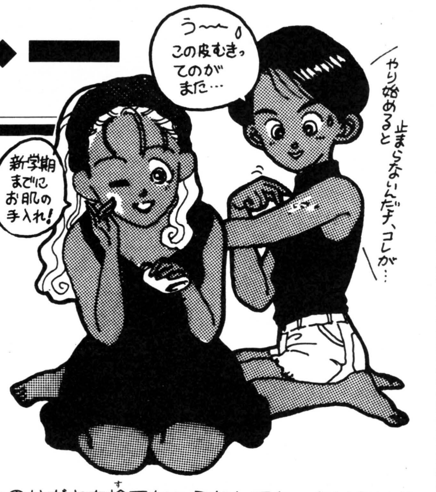
㊮　これって『シムシティー』よりおもしろいんだって？　超期待しちゃいましょ。

すごい、すごいぞ～！　やっぱり『スーパーシュヴァルツシルト2』はすごい！　ビジュアルを見ただけで買いだ！　前作のシナリオもよかったけど、今度のはオリジナルときてる。戦闘システムも新しくなって、よいぞ、よいぞ！

（神奈川県・飛行人）

㊮　大宇宙を舞台に繰り広げられる壮大なストーリー。う～ん早くやりたい！　YT0280を。

お・た・よ・り・コ・ー・ナ・ー



江理子さーん！　ぜひともお答えください。今までもずっと不思議に思っていて、ぜひとも女性の方に聞きたいと思っていたところ、江理子さんが「ハイレグの水着を着るつもりだ」なんていったのでお聞きします！　なぜハイレグの水着が流行したのか、またなぜ着ようと思うのか？　です。男である僕としては大賛成なのですが…。

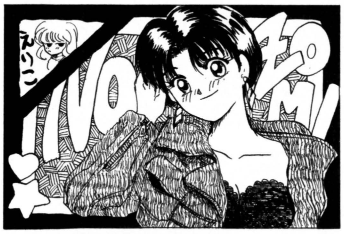
（大阪府・GGY）

㊯　なぜっていわれても…。そうそう、ハイレグって足の付け根の関節に圧迫感がないから、スポーツ学的にもすぐれてるんだって。水泳の選手なんかには特に。だからよ、だから！

㊮　なんていっちゃって、ホントはあれって足が長く見えるからよ。ほかに理由なんてあるぅ？

㊯　う～、その通りです。

㊮　IDはYI0281だよ！



⬅埼玉県・蝉時雨・TA0134　なんか色っぽいじゃん。でも望美はこんなに胸ないよ。

ふんがーっ!!　な、なぜ住所が変わったんですかーっ!?　ふんがーっ!?　僕は㊔PCに投稿するために57枚もの書きだめ（手書き）をしたのによぉーっ!!　それで消すのもめんどーだし、郵便局に持っていくのもめんどーではずかしーから、57枚全部捨てちまったー!!　ちくしょー!!　どーしてくれんだよー!!　なぜNAOビルになったの一!?　教えてーっ!!（東京都・MONBIT・YU0094）



⬆鳥取県・パイちゃん・YO0220　一発ネタ。やってくれるねぇ。

㊮　なぜかなんて知らないわよ。編集部が手狭になったからでしょ。あたしたちだって、引っ越したいへんだったんだから！

㊯　気の毒だけど、しょうがない。でも、57枚ものハガキを捨てちゃうなんてもったいないね。はずかしがらずに郵便局へ行けばよかったのに。



パディ小暮先生のイラストを見て、ふと思ったんですけど、ひょっとして江理子さんって金髪!?　ま、まさか「時代おくれの脱色頭」ってヤツじゃあ…。だとすれば、近いうちに、伸びかけの黒髪で頭のてっぺんだけ黒くなった江理子さんが見られるぜ!!　うう…ワクワクするじゃねーか!!（秋田県・怒りの鉄鉱石）

㊯　勝手に決めつけないでよぉ。私の髪の毛は黒です。ちょっと茶色っぽいけど。脱色もしてませんっ!!

㊮　あのね、イラスト描くときはね、ふたりの違いを見せるためにわざとオーバーに表現したりするワケよ。だからなの。YI0282を。



⬆岐阜県・なちぐろ　実在の人物だよ。KN0290を。

来月は 祝 1周年とゆーことで リニューアル情報第2弾!!

「ごひいきNW」が始まって、はや1年。つらいことも苦しいこともあったけど、みんなの温かいおたよりが何よりうれしかった。来月からはコーナー一新。新たな気持ちでGO！





❶ザ・トーク・バトル
12月号のお題は『PCエンジンのよいトコ、悪いトコ』

❷ゲーマーズ・サークル
Ⅰ.新作コーナー　Ⅱ.オールドレビュー　Ⅲ.待望のゲーム

❸キャラクタ追っかけ隊

❹LETTERS ～おたよりコーナー～

先月号でもお知らせしたけど、来月号より、「ごひいきNW」1周年を記念して、コーナーを一新します（といっても一部はそのままだけどね）！　新しいコーナーは、上に書いてあるように大きく4つ。今までのように、ゲームのジャンル別ではなくなるから注意してね。

まずは①の「ザ・トーク・バトル」。これは今までのスペシャルコーナーに似ているんだけど、お題が少し具体的になり、みなさんの率直な意見を誌上で戦わせてもらおうというもの。毎月お題が変わります。第2回め（12月号）のお題は『PCエンジンのよいトコ、悪いトコ』。SFCやメガドライブ、パソコンなどの他機種に比べて、PCエンジンはどんなトコがよいのか、悪いのか、好きか嫌いかいろんな例をだして具体的な意見を投稿してください。今回の締め切りは9月21日（月）です！

②の「ゲーマーズ・サークル」は小さく3つに分かれます。Ⅰは新作コーナー。最近プレイした新作ゲームの感想を寄せてもらうコーナーです。どんなジャンルでもOK。今までにはなかったパズルゲームやAVGなんかについても、じゃんじゃん応募してください！　Ⅱは、昔なつかしいゲームのよさを顧みよう、というコーナー。"往年の名作"を懐古するってヤツかな？　Ⅲはこれから発売されるゲームに対するいろんな期待や意見を、お話ししてもらおうっていうコーナーになってます。内容重視だよ!!

③の「キャラクタ追っかけ隊」と、④の「おたよりコーナー」は今までと変わりません。

もちろんそれぞれのコーナーとも、イラストも大募集。ゲームをネタにした4コママンガも積極的に掲載したいと思ってます。また、いつか機会を見つけて、イラスト展などの企画もしてみようかな、なんて思ってるんでお楽しみに。

最後に掲載された方には、これまでと同様にIDカードを発行（発送がおくれていてごめんなさい！）。2回め以降掲載の方には、一律500円を贈呈します。

さぁ、来月からは気分一新、コーナー一新でがんばります！　あいかわらずのお相手は、私たち木下望美と小島江理子のふたりだけど、飽きたなんていわないで、ぜひぜひ応援してね♡

◆

※先月号のIDメンバーで一部間違いがありました。謹んでお詫び申し上げ、次のとおり、訂正いたします。大阪府・ブルーリッジ　NK0269　京都府・岬さつき　YT0270　神奈川県・海野まぐろ　NM0271　高知県・強化猿人Z　TY0272　（敬称略）

あて先
〒162　東京都新宿区新小川町
1−14　NAOビル
㈱PCエンジン編集部
「ごひいきNW」各コーナー係

郵 便 は が き

162-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑩」係行

あなたの希望する賞品名は?	
PCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない
CD-ROM²、スーパーカードまたはDUOを持っていますか?　1～9のうち1つ選んでください。	旧ROM²を　1.持っている　2.買う予定がある(　　月頃) スーパーROM²を　3.持っている　4.買う予定がある(　　月頃) スーパーカードを　5.持っている　6.買う予定がある(　　月頃) DUOを　7.持っている　8.買う予定がある(　　月頃)　9.全ていらない
P.165のなかでやってみたいゲームを2つ書いて下さい。	
今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いて下さい。	

住所 〒

☎ (　　)

氏名

性別	男・女
年齢・学年	歳　　年
職業(学校名)	

●応募方法は142ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

おたよりスペース

h 戦闘行動 (重複OK)　① ② ③ ④

f 侵攻エリア選択 (A～G)　g 対戦選択 (実行)・(不実行)

d 種族選択 (1～12)　e アイテム選択 (A～H)

c キャラネーム
(ゲームの中で戦うキャラの名前を、9文字以内で記入してください)

b パスナンバー登録
(プレイヤーの暗証番号になります。一度登録すると変更はできません)

a プレイヤー氏名
(カタカナ9文字以内で記入してください。一度登録すると変更はできません)

誌上ゲーム「ヴァーズ」参加申し込みハガキ

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
MARUKATSU電光石火	1	HOW TO WIN	13
RPGマスター'92 NEW SOFT	2	裏技的達人	14
RPGマスター'92 HOW TO WIN	3	白丘台女子高通信	15
天外魔境Ⅱ大反省会	4	天外余興	16
魔獣創世紀ヴァーズ	5	MM LAND	17
PCIA	6	ソフトヒットチャート	18
〈コミック〉ロードス島戦記	7	桃太郎かわら版	19
〈小説〉トーキョーダンジョン	8	月刊アーケード専科	20
ゲームデザイナー養成講座	9	PC移植市況月報	21
GMおっかけ最前線	10	新作ソフトお毒味チャート	22
ごひいきネットワーク	11	〈コミック〉ヤコペッティの優雅な生活	23
NEW SOFT TIMES	12	〈付録〉㊎レビューカタログVol.1	24

●㊕PCエンジン以外に読んでいるゲーム誌およびコミック誌、その他の雑誌名を書いてください（複数でも可）。

・ゲーム誌

・コミック誌

・その他の雑誌

●付録のレビューカタログについて、よかったところとつまらなかったところを具体的に書いてください（つまらなかったところは、もっとこうしてほしいという希望も書いてください）。また、カタログ中のゲームで攻略法を読みたいゲームがあれば、そのタイトルを書いてください（いくつでも可）。

・よかったところ

・つまらなかったところ

・攻略法を読みたいゲームのタイトル

〈キリトリ線〉

角川　マル勝PCエンジン10月号　マキハガキ

〈キリトリ線〉

氏　名		ペンネーム	
住　所	〒 ☎（　　）		
性　別		職　業 （学校名）	
年齢・学年			

郵便はがき

162-□□

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル

角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「ヴァーズ③」係行

New Soft Times ニューソフトタイムズ

ニュータイプのSTG登場

WINDS OF THUNDER
ウインズ オブ サンダー



ハドソン／発売日未定／価格未定　STG

幻想的な世界を舞台に繰り広げられるファンタジーSTG!!

今年の2月に発売されたSF・STG『ゲート オブ サンダー』の流れをくむ新作が登場！　今度は、ファンタジックな世界にロボットやミサイルが飛び交う、より刺激的なSTGになったのだ。自機のアーマーはステージの最初に、4種類のタイプからセレクト。キミはすべてのタイプを使いこなせるかな!?



⬆敵と至近距離になると、自機は剣での攻撃をするのだ。たたっ斬れっ!!

⬇この程度のトラップをくらってるようじゃ、ボスに笑われるぞ。



4つの攻撃パターンを紹介

地



⬅地の魔法攻撃だ。地上攻撃にも強いぞ。

風



➡魔法攻撃じゃないが、全方向をカバーしてるぞ。

水



⬅水の魔法攻撃だ。弾の飛び方が気持ちいいぞ。

火



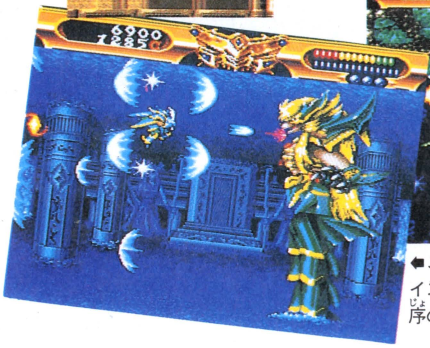
➡火の魔法では、デカい火竜が出現するのだ。

どでかボスを見よ!!



⬅中ボスとの激しい空中戦だ。

何も言わぬ。とにかく見ろ!!　このボスのデカさはキてる。こいつは、ただもんじゃない!!

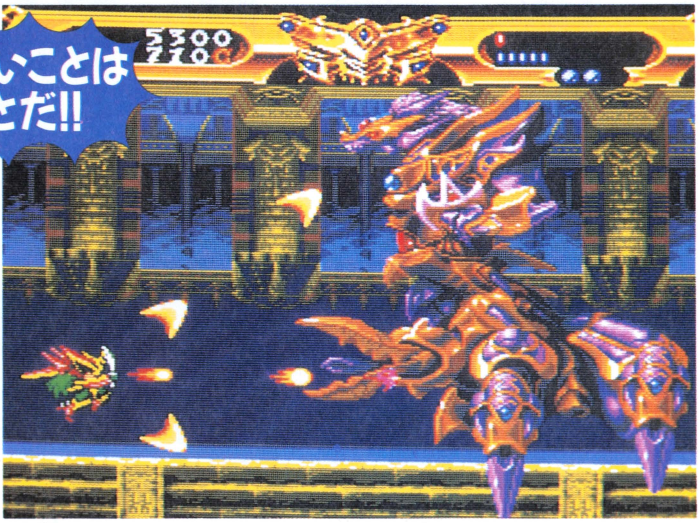




⬅このぐらいのサイズは、まだまだ序の口。

⬆ちょっと見えにくいが、これもれっきとした中ボス。

でっかいことはいいことだ!!



⬆人間タイプのちっちゃなキャラが、とつぜんこのデカキャラに変身！　この演出には思わずビックリ!!　他のボスたちも、デカく、華麗に登場するぞ！

あの熱闘の数々が今、再び蘇る!

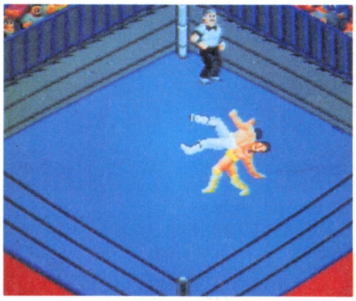
ファイヤープロレスリング3 LEGEND BOUT



ヒューマン／10月発売予定／価格未定　SPG　8M

『ファイプロ』最新作に、ジャストミートっ!!

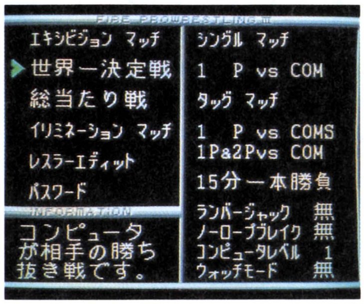
プロレスファンを始めとする多くのアクションゲームファンの支持を得た『ファイプロ』の最新作がついに登場したぞ！　8メガロムになったことで内容も大幅にパワーアップし、



⬅画面構成や操作方法は今までとまったく変わらないから安心してね！

レスラー数は、なんと28人にも増えたのだ。ゲームモードの方も、自由に対戦を楽しむエキシビジョン、他のレスラーを順に勝ち抜いていく世界一決定戦、5対5の柔道形式の勝ち抜き戦イリミネーションマッチに加え、総当たり戦が新たに登場。さらに、ランバージャックデスマッチのほかに、ノーロープブレイクデスマッチ（ロープに逃げることができない！）という試合形式も用意された。よりハードな戦いが待っているといえそうだね。

最後に、気になる再登場レスラーの名前をここで紹介しておこう（新登場レスラーは下を見てね！）。武蔵、トミー、冴刃、バイソン、



⬅これがメニュー画面。総当たり戦というのが今回初登場のモードだ。

ブル、カイザー、力丸、氷川、モーガン、龍、武者、セイバーがそう。スーパーファミコン版に出ていた旗本、飛垣（檜垣改め）、梶原、マッド・タイガーも『3』に登場するぞ！

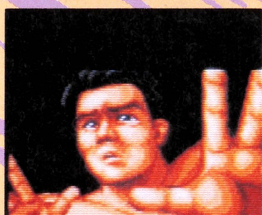
これが『ファイプロ3』で初めてベールを脱ぐ12人の

ファイター・大和



ドラゴンスリーパーやドラゴンスープレックスを自在に使いこなすベテラン。パンチ攻撃も強力!?

多神 明



相撲出身レスラーだけに張り手の威力はバツグン。ブロックバスターやアームボンバーも使えるぞ。

グレート・パンサー



四次元殺法の元祖。ローリングソバットやツームストンパイル、タイガースープレックス等を持つ。

ダイナミック・ビリー



イギリス出身の「爆弾野郎」。ハイスピードブレーンバスターとダイビングヘッドは一見の価値あり！

山本 和輝



「熱き蹴撃手」の異名通り、足を使った攻撃が得意。後頭部頭突きなんていう珍しい技も持ってるぞ。

洸野 将洋



フライングショルダータックル、卍固め、STFを使いこなすテクニシャン。ケンカキックもあるぞ。

伊達 弘



アマレス出身だけに、華麗な投げ技を豊富に持っている。必殺技はもちろんノーザンライトだ！

テディー・ゴーソー



10代前半にデビューしたというウワサの「人間核弾頭」。DDTやジャンピングパワーボムが得意だ。

プロレスファンが泣いてよろこぶ新技の数々を見よ！

この『3』では、今までになかったさまざまな新技を使うことができるようになった。ここではそんな中から、新登場レスラーの技を写真で紹介することにしよう。

もちろん再登場レスラーの新技もあるぞ！　トミーの拷問コブラツイスト、氷川のステップオーバーフェイスロック、梶原の一本足頭突き、片羽締め、モーガンやセイバーのネックハンギングツリーなどがそう。う〜ん、感激！



ノーザンライトスープレックス！

⬅伊達の芸術的なスープレックス。そのままフォール可能。



フェイスバスター！

⬆飛びつきざまに敵の顔面をマットに叩きつける荒技。





マシンガンキック！

⬇山ちゃんこと山本が使う。速射砲のようなキックが3発入る。



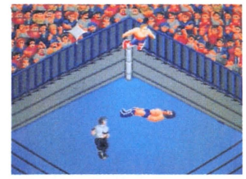
高角度ノド輪落とし！

⬅多神の18番。腕一本の力だけで敵を高々と抱え上げ、落とす技だ。



胴じめスリーパー！

⬅名前の通り、足で敵の胴体をしめながら首をスリーパーにとる技だ。





ダイビングヘッドバット！

⬆コーナーポストから急降下してヘッドバットを打つ、ビリーの必殺技だ。



ジャンピングパワーボム！

⬆ゴーリーの必殺技。これをくらった相手はたまったもんじゃない。



ストレッチプラム！

⬇変形コブラツイスト。風魔が考えだした強烈な関節技だ。



ケンカキック！

⬆「洸野の顔」とでもいうべき技。キックひとつとっても重いのだ。



サンダーファイヤーパワーボム！

⬅バックブリーカーから叩きつける仁王田のフェバレットホールド。

新登場レスラーたちだ！



風魔 利家

キック系の技を得意とする、ガムシャラさが魅力のレスラー。関節技ストレッチプラムが必殺技だ。



真田 延久

ローキック等のキック攻撃、水車落とし等の投げ技、膝十字固め等の関節技と多彩な攻撃が魅力だ。



スティル・ジェームス

「冷酷医師」という異名を持つアマレス出身のパワーファイター。アバランシュホールドを使うぞ。

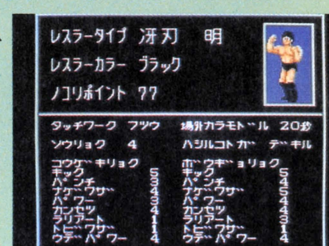


仁王田 猛

ＤＤＴや頭突き等を使う「炎のカリスマ」。必殺技はサンダーファイヤーパワーボム。ファイヤー！

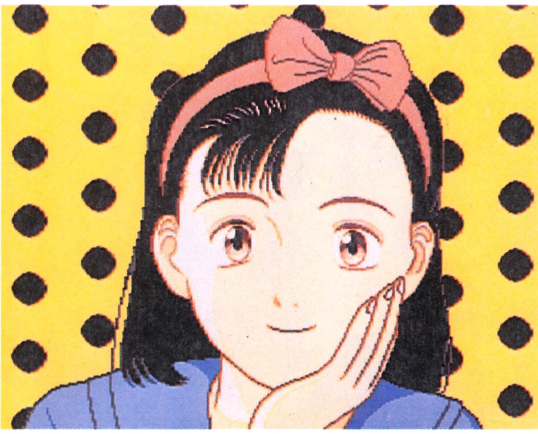
オリジナルレスラーも作れるぞ！

なんと今回の『ファイプロ』では、オリジナルレスラーを作ることもできちゃうんだ。攻撃力や防御力を振り分けたり、使える技を一定のポイント内で自由に組み合わせたりと、気分はほとんどＲＰＧのキャラメイク!?　さらにＣＯＭにそのレスラーを操作させることもできるのだ。当然バックアップにも対応しているぞ。



Writer's Note

『ファイプロ』シリーズもついに３作目。スーファミ版でのパワーアップを経て、「ついにここまできたのか」っていうのが私の感想。実在するレスラーに限りなく似ている（でも違う（笑））レスラーたちが28人も登場し、そして上でも紹介したさまざまな技を使うっていうだけで、プロレスファンである私はどうしようもなくワクワクしちゃうのだ。う〜ん、早く完成版をじっくりと遊んでみたいっ！　発売はまだちょっと先だけど、同社の過去の実績からかなりのゲームになることはまちがいない。みんなも今から楽しみにしていてほしい！　（ウォルフ）



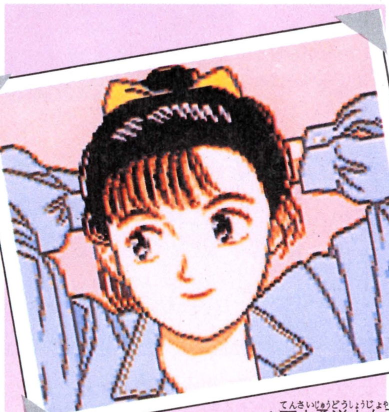
センセーショナルにデビュー

YAWARA!

ソフィックス／10月1日発売／¥6,900

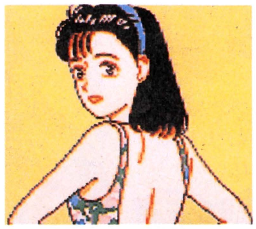
ETC

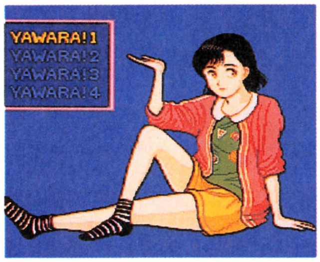
アニメの魅力をそのままデジコミ化！



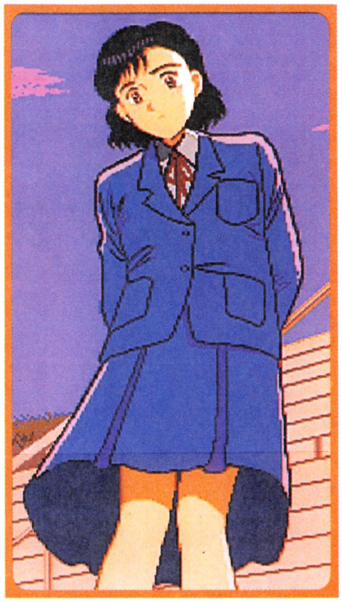
⬆天才柔道少女柔ちゃんの魅力がギッシリつまってる。

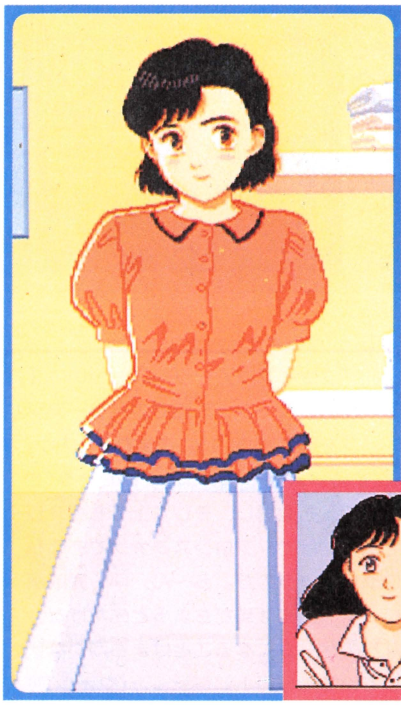
コミックやアニメで大人気の『YAWARA！』が、ついにデジタルコミックとしてPCエンジンに登場だ！　ストーリーはあくまでも原作に忠実に、また声優陣ももちろんTVアニメと同じキャストを起用しているから、『YAWARA！』ファンにはたまらないね。オシャレな柔ちゃんや、迫力の柔道シーンなどのグラフィックだって、バッチリのデキだから期待してね！





➡どこでもセーブできるから、好きなシーンだけを、何度も楽しむこともできちゃうぞ！



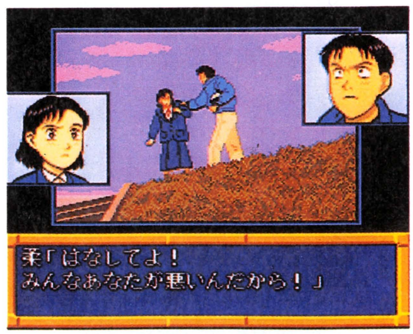


ストーリーをたっぷり楽しめるぞ！

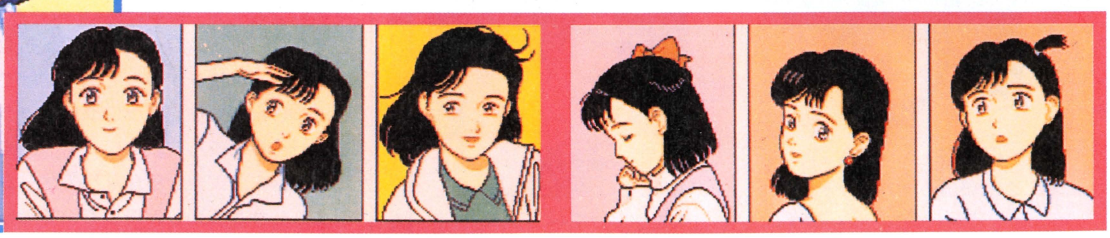
この『YAWARA！』では、コマンド選択によってストーリーが進むんだけれど、デジタルコミックだから、複雑な選択肢によるトラップやゲームオーバーは一切ナシ！　原作の始めから、柔ちゃんが高校を卒業するまでのストーリーを思いきり楽しめるぞ。

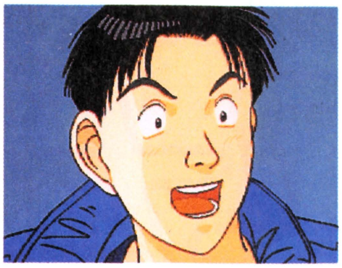


⬆プレイヤーは松田記者になって、ストーリーを進めていくんだ。



➡キャラがしゃべる時には、表情がアップで表示されるぞ。

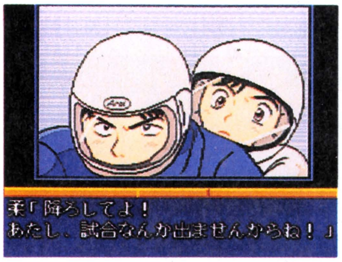




柔さん、キミは世界のアイドルになるんだ！

そんな…わたし、困ります

キミは松田記者になって、日本スポーツ界の救世主、猪熊柔を追いつづけるんだ。かんじんの柔ちゃんは柔道界にデビューする気はないようだけど、あきらめずにガンガンアタックしよう！



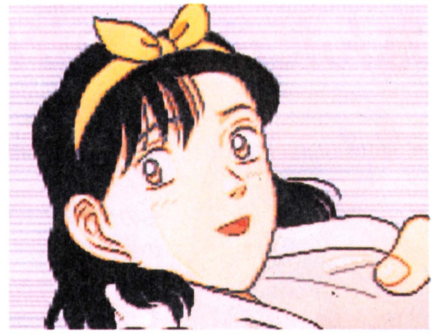
⬅松田記者のスクープによって、柔は柔道界のアイドルとなる。



⬆柔ちゃんのみごとな一本背負いがキマった！重量級の選手も彼女の敵ではないぞ。



⬇柔道をやっている柔は、最高に輝いてみえる。



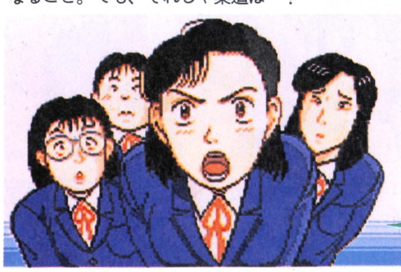


普通の女の子でいたいのに…

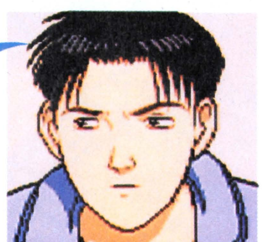
松田記者のスクープによって、有名人になってしまった柔ちゃん。だけど本当の彼女は、普通の恋にあこがれる女の子。柔道だってキライじゃないけど、それじゃあ恋もできない、と悩む。そのことを知った松田記者の心にも迷いが生じるが…。



➡柔ちゃんの夢は、普通のお嫁さんになること。でも、それじゃ柔道は…？



わたし、柔道なんてやりません

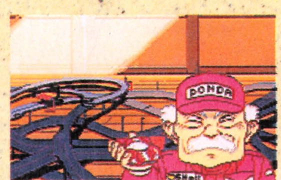


柔さん、本当にキミは柔道をやめてしまうのか？

ワシの出番ぢゃ！



ワシが猪熊滋悟郎3段ぢゃ！　柔に柔道を教えたのも、むろんこのワシぢゃ。なに？　柔のヤツめ、まーだ恋だのオシャレだのと、ふぬけたことをぬかしておるのか。許さんぞ！



⬆コラ、ヘボ記者の松田!!　ワシを無視して話を進めることは許さん！

⬇ストーリーの区切りごとに、ワシのプリチーなアイキャッチがはいる。



Writer's Note

あの『YAWARA！』のデジコミ化なんて、素材が素材なだけに、ハンパなデキじゃファンが納得しないゾ…と思ったけど、これなら合格ッ！　キミも松田記者になって柔ちゃんを密着取材しちゃおうぜ!!

（凡★）



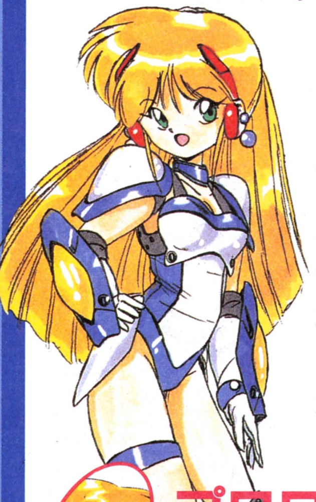
のーてんきお嬢様が銀河を駆ける!!

銀河お嬢様伝説ユナ♥

GALAXY FRAULEIN

ハドソン／10月23日発売／¥6,800　ETC　S

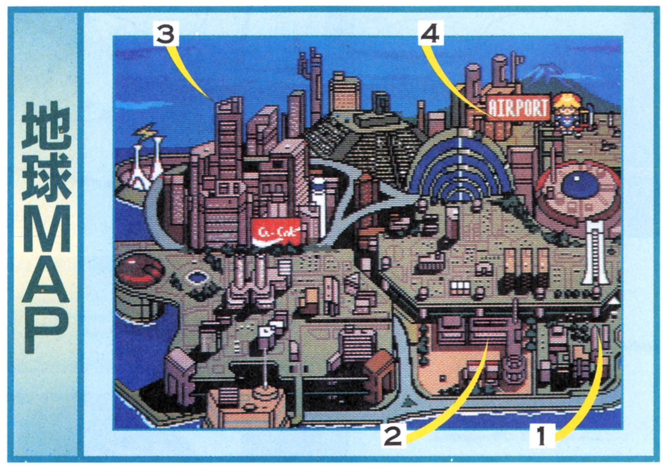
なんだかよくわかんないけど、銀河のために戦うわっ♥



時は西暦2299年。人類の版図は拡大の一途をたどっていた。渦状銀河内の500の恒星系は等しく人々の故郷となり、その繁栄と平和は永遠のものかと思われた。しかし、この銀河を狙う謎の勢力があった。その名を“闇”という…。

な〜んて書きっぷりだと、完全に誤解を招きそう。ちょっと(いやかなり)ヌケてはいるものの、銀河お嬢様コンテスト優勝者にしてアイドル街道爆進中の主人公・ユナの銀河をめぐる大冒険!! これがゲームの本筋なんですからねぇ。

さて、今月は物語の冒頭・プロローグから地球の各ポイント、そして地球脱出までをカル〜くご紹介しちゃいましょう！

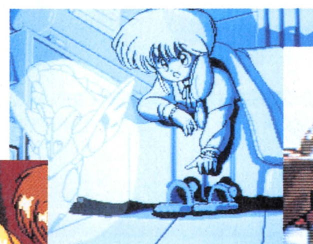




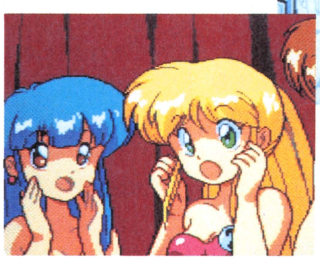
プロローグ――いきなり町内壊滅!? なんなのォ？

ゲームをスタートさせると、当然オープニングがスタート。普通の女子高生だったユナが、コンテストに優勝し、トップアイドルになるまでのいきさつが実にのーてんきに語られる。

アイドルとして忙しい毎日を送るユナ。その枕元にある晩突然現れたのは、光の使徒・エルナー。それと同時に、闇に心を奪われた第１の刺客・ミズノヨーコが登場!! あまりの急展開に、ユナ自身もなんだかわからないままに、激しい女の戦いが始まる！ たたみかけるようなビジュアルの連続で、一気にお話は進むのであった。



➡突然現れたエルナー。光と闇の戦いとか、救世主なんて言われてもわかんないわよー！

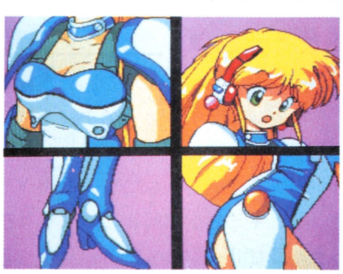


⬇銀河お嬢様コンテスト優勝は…地球代表・神楽坂優奈さん！

ミズノヨーコ参上！



➡そこにやってきたのは、バトルスーツに身を包んだミズノヨーコちゃん。エルナーの力で、ユナもバトルフォームにチェンジ!!





⬇光と闇のパワーがご町内で激突！ 女同士のケンカはコワイ。





⬆その結果がこの惨状。気絶したヨーコちゃんが色っぽい。

  イラスト／明貴美加

1 House（ユナの自宅）──朝ごはん、食べる？

ヨーコちゃんとの戦いから一夜明けた朝。ここからがゲームの始まりだ。といっても、ＤＣだから面倒な選択や意地悪なヒッカケは、まったくナシ。エルナーやパパ、ママとの会話を中心にスイスイ話は進んでいく。ちなみにパパの声は、あの広井王子総師だ！



パパ&ママ







⬅さすがに自宅ではあんまりやることはないのだが…？

2 School（白丘台女子高校）──お友だちいっぱい

こちらは本誌でもその名はおなじみ、乙女の花園・白丘台女子高校。教室、職員室、保健室、校庭などに行くことができる。残念ながら更衣室には入れない。先月号でちょっとだけ紹介したカラオケ勝負も、ここでのイベントだったりする。



村上先生 & 岡部先生







⬅グキッ！　なぜかこんなシーンもあります。

3 Studio（TV局）──第2の刺客現る!!

さてお次のポイントは、銀河系最大のネットワークを誇るTV局。メイク室、控室、スタジオ、小道具室なんかがある。ここでは、マネージャーの石川さんを探さなければならないのだ。まぁけっこー簡単に見つかるんだけどね。

問題はその前！　ここで初めてのコマンドバトル（プロローグのバトルは操作できない）が待っているのだ。その相手は、暗黒お嬢様を名のる闇よりの刺客・弓岡かえで！　彼女に勝つことができれば…。

石川マネージャー



⬆ユナ担当の若手マネージャー。なぜか局内のどこかに監禁されている。ユナが落とした免許証をこの人が持っているのだ。







4 Airport（宇宙港）──クルーザーで宇宙へ！

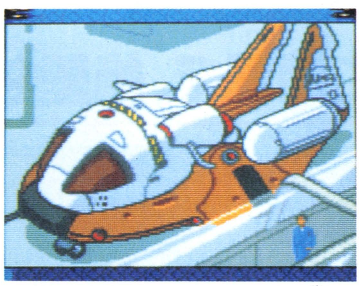
ここは宇宙への窓口。ユナのクルーザー（お嬢様コンテストの賞品）が置かれている。地球での最終目的は、このクルーザーに乗り込んで宇宙に行くことなのだ。だったらさっさとここに来りゃいいようなもんだが、学校とTV局でやることをやってからじゃないと、クルーザーは手に入らないのだった。

ここでも暗黒お嬢様の妨害が入るので気合を入れていくべし!!

リア



⬆なぜか空港で出会う。けっこー意味深なお方。

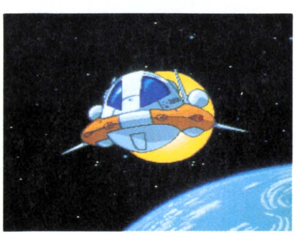


⬆➡これがユナのクルーザー。しかし、第3の刺客・お花のマリを倒さぬことには、宇宙へ旅立つことはできないのであります。



しゅっぱぁーつ！





⬅そんなこんなで幾多の困難をかいくぐり（?）、ユナは宇宙へと旅立つ！　以下次号!!

Writer's Note

正直に言ってこのゲーム、ゲームに手ごたえを求めるハード志向のユーザーにはおすすめしません。面白きゃいいんだもんね～というアナタ、ユナのトロさと大ボケぶり、そしてなんだかミョーにおかしい会話にハマッてみない？　（ドワーフ西谷）

美少女戦士コルクが悪を斬る!

Fausseté Amour (仮)

フォーセット アムール



ナグザット／年末発売予定／価格未定

ACT

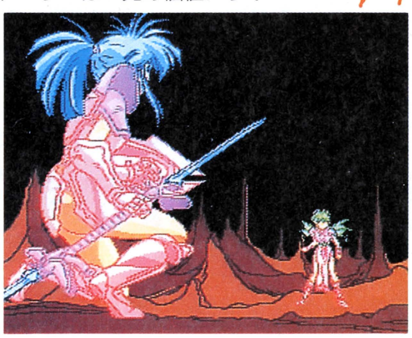
華麗なアクションと悩殺ビジュアル満載の大迫力アクション!!

かわいいうえに元気いっぱいの美少女戦士コルク＝ランスが二節棍を手に跳び、走り、そして戦う！　ナグザットの新作『フォーセット　アムール』は元気印の本格ＡＣＴゲームだ。

注目したいのはビジュアルシーン。コルクはもちろん、うち倒すと正体を現す美しき女ボスの艶姿には思わず……美少女ファンにはこたえられん内容だぞ！

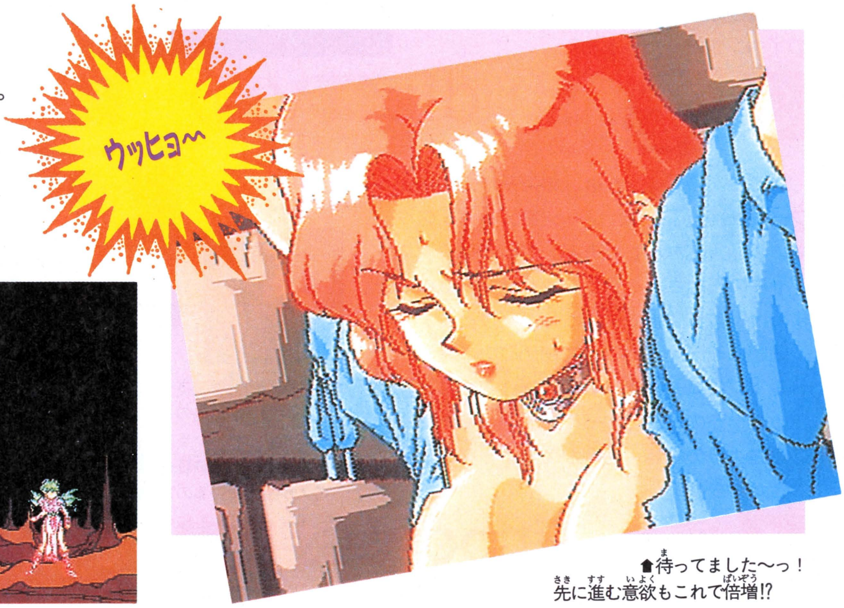
もちろんゲーム内容も負けてはいない。手に汗握る白熱のアクションとドラマチックなストーリーは一見の価値アリ！





⬆アクションシーンは本格派。コルクの動きが小気味いいのだ！

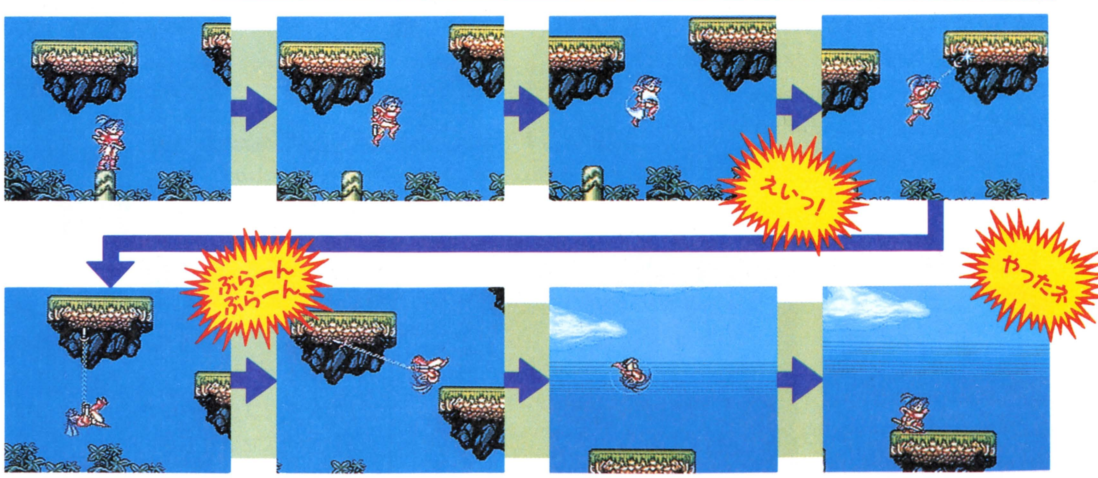
➡随所に織りこまれるビジュアルシーン。アングルもこっているぞ！



⬆待ってました〜っ！先に進む意欲もこれで倍増!?

聖なる武器・二節棍で、絶壁をも飛び越えられるのだ!!

コルクの冒険の強い味方となるのが謎の老人からもらった武器・二節棍。敵を倒すのはもちろん、鎖をのばしてターザンのようなアクロバットもできるのだ。身軽なコルクならではの技だよね。飛んだ後回転しながら着地するのも◎。



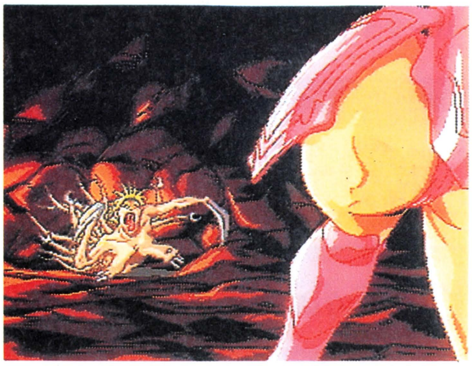
コルクのアクションを見て♡ネ♡

 ※画面はすべて開発中のものです

愛を感じる美しいビジュアルが、ゲームを盛りあげるッ!!

なんといっても目を見張るのがビジュアルの美しさ。オープンニングはもちろん、ゲーム中のイベントなどでも見事なビジュアルが惜しみなく出てくるのだ。

さらにイベントを盛りあげるのが、声優さんの迫真のセリフ。キレイな絵と相まって、登場人物たちがとても生き生きと感じられるんだ。



⬅ボスとのバトル時やストーリーの要所では迫力あるビジュアルが楽しめるぞ。声優さんの声が臨場感・緊迫感をさらに盛りあげるのだ。

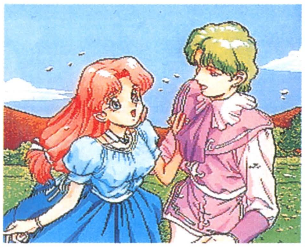
旅立ちまでのものがたり

とある小さな村で姉メリアとともに平和に暮らしていたコルク。しかし謎の黒魔術集団・ホーリーキャスク操るモンスター軍団に村は破壊され、メリアは連れ去られてしまう。生き残ったコルクは謎の老人にめぐり会い、悪を絶つべく立ち上がった！

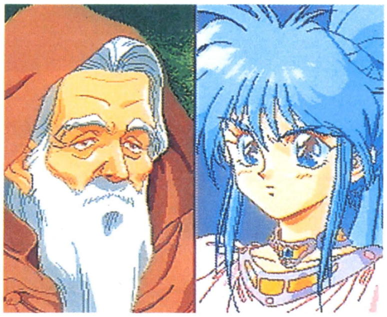


⬇謎の老人。聖なる鎧と二節棍をコルクに託す。

⬅突然の悲劇。モンスターの襲撃に村は地獄と化した。



⬅メリアとその恋人。コルクもいたって普通の女の子だった。



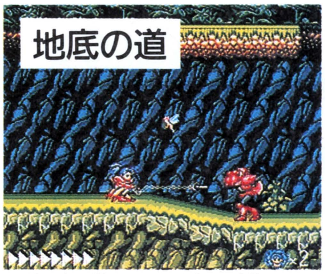
広大な樹海や邪教寺院を乗り越え、いざボスと…ウヒヒ

ゲームは全7ステージから成る、文字通り山あり谷ありのアクションシーンの連続。キミの腕が試されるところだ。

ステージのラストにひかえしボスは、邪教集団に似つかわしい不気味な巨大モンスター。ところが、ボスを倒してみると、なんと！　たちまちモンスターがお色気たっぷりの美しい女性に変わってゆくではないか！　くわしい理由はまだ謎だけど、こりゃ倒しがいがあるなあ！



⬆コルクのアクロバットの独壇場！　二節棍と華麗なジャンプの見せどころだ。



⬆敵も飛び道具などで多彩な攻撃をしかけてくる。油断はならないぞ！



⬆怪しげな大寺院。はたして邪教集団・ホーリーキャスクと関係があるのか？

ボスの面々

アモン



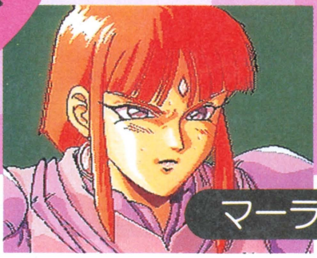
リリム



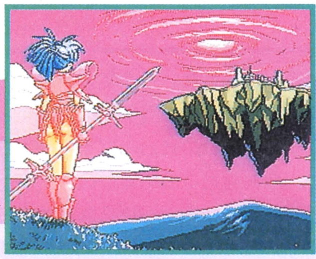
プロケル



マーラ



負けるなコルク！



⬅さあ、敵の本拠地・浮遊城はもう目の前だ！

Writer's Note

「美少女関係はちょっと…」なんて敬遠気味のキミ、ちょっと待った!!　ストーリーはかなり見せるものになっているし、アクションシーンだって二節棍ブラブラワザなど新しいポップな要素がぎっしり。硬派なアナタでもきっと楽しめるゲームだと思うよ。

もちろん「美少女大好きっ！」ていうキミには見のがせない1本。コルクのカワいい舞いを堪能しよう。　（ぷう）



STGファン必見の移植作、登場!!

SUPER DARIUS II

スーパーダライアスⅡ

NECアベニュー／12月発売予定／価格未定

STG

入魂の移植に、新たな名作の予感!!

『スーパーダライアスⅡ』の主人公は、前作で活躍した2人の主人公の子孫、“プロコ・ジュニア”と“ティアット・ヤング”。ダライアス星からのSOSを受け、仲間たちを危機から救うため、パワーアップした宇宙戦闘機シルバーホークを駆り、戦いに挑む。

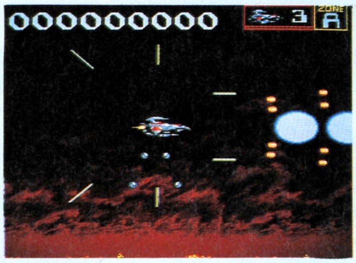
アーケード版『ダライアスII』では専用の2画面筐体だったが、PC版では1画面。2画面から1画面への移植は気になるところだが、その点は前作での実績があるから安心だね。なにしろ前作『スーパーダライアス』は、PCエンジンSTGの名作と呼べる内容だもんね。STGファンのみんなの期待も高まる一方だろう!! 前作以上のデキになることはまちがいナシのこの1作!! 期待しててねッ!!



⬅美しいグラフィックがみごとに再現されている。ラスターもバッチリだぞ。

これが進化したシルバーホークだ!

自機シルバーホークには、通常のショットと投下するボムの他に、貫通力のあるレーザーが標準装備された。もちろんシールドも健在だぞ。



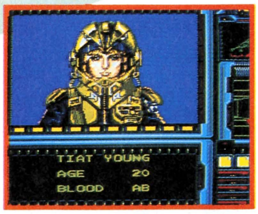


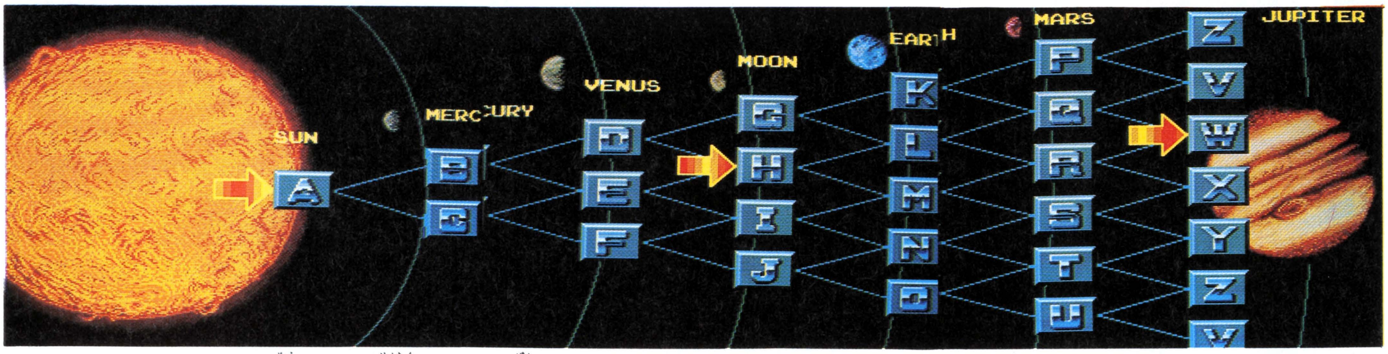
⬆新装備のレーザーは、上下の敵を攻撃できる。パワーアップすれば、前にも撃てるぞ。
⬅シルバーホークはアイテムを1つとると1ランク、各装備ごとにパワーアップしていくんだ。やられると初期状態になってしまうぞ。

戦いは、太陽系が舞台なのだ



太陽系へ移住した、かつてのダライアス星の仲間たちの危機を救うために戦うシルバーホーク。戦いの舞台となる太陽から木星まで、月を含む7つの星々は、アーケード版と同じく26ステージに分岐している。コースによって難易度がちがうから、全コースを制覇するのは大変だ。もちろん最終面の選択でマルチエンディングになるのはアーケードと同じ。エンジン版オリジナルのエンディングもはいるかもしれないぞ。

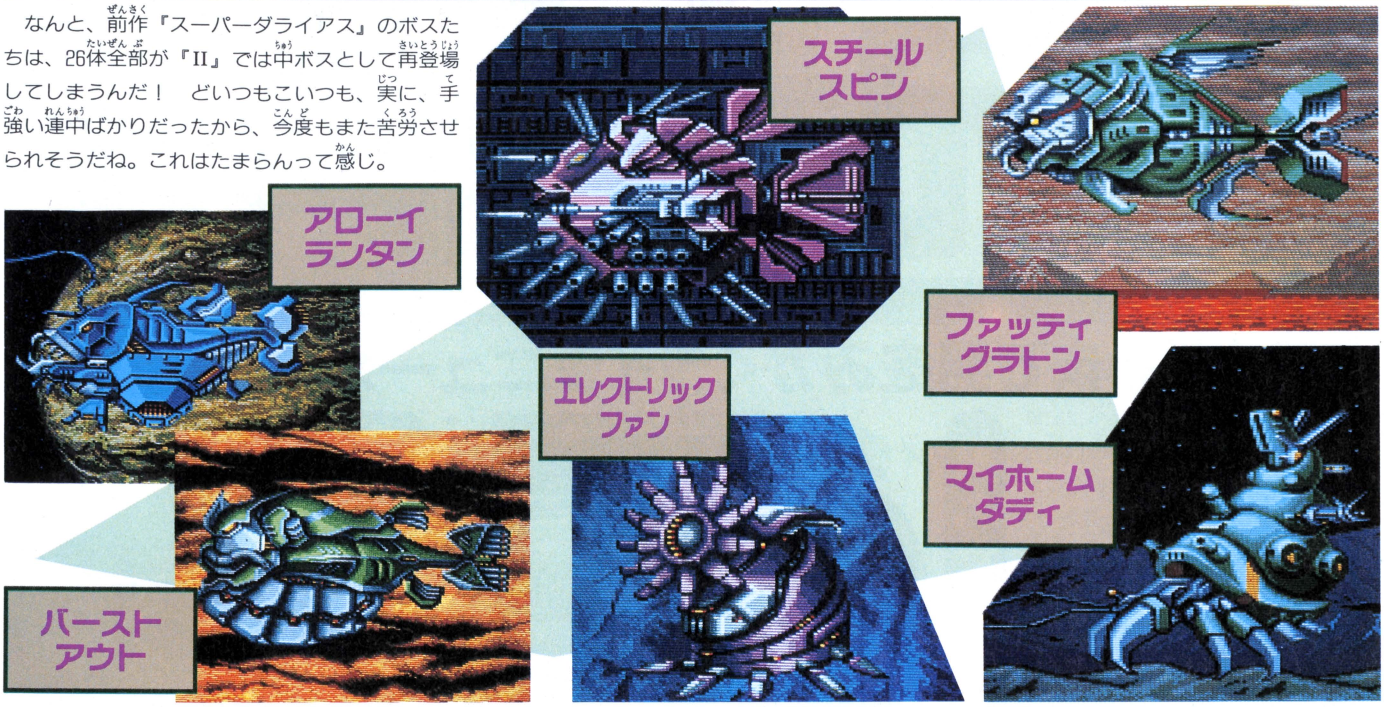




⬆ステージをクリアしたら、マップ上でコースを選択だ。めざせ、全コースクリア!!

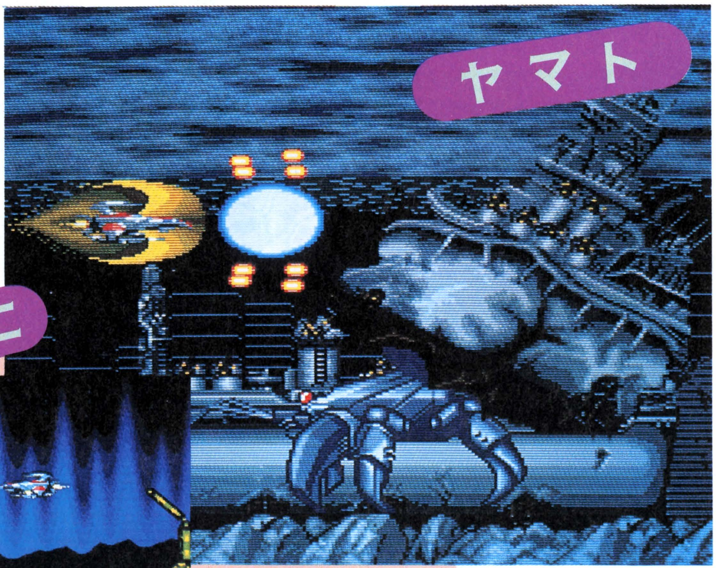
『Sダライアス』のボスたちとリターンマッチだ！

なんと、前作『スーパーダライアス』のボスたちは、26体全部が『II』では中ボスとして再登場してしまうんだ！　どいつもこいつも、実に、手強い連中ばかりだったから、今度もまた苦労させられそうだね。これはたまらんって感じ。



最新のボスもバッチリ!!

もちろん、新登場のボスたちは前作以上の手強さだぞ。アーケード版『ダライアスII』から移植されるボスに加えて、『スーパーダライアスII』オリジナルのボスたちもいるから、どんなヤツが登場するのかも、楽しみのひとつだね。それぞれのボスの攻撃方法も、かなりこりまくったモノになるようだから、覚悟して待っててくれ。





⬅エンジン版オリジナルのボス、〝ガーデンイール〟と〝カブトガニ〟。早く動くとこを見たいね。

⬆こちらはアーケード版でもおなじみの〝ヤマト〟。戦艦を背負ったヤドカリ型のメカだ。

Writer's Note

う〜ん、やっぱり『ダライアス』シリーズの〝海産物ボス〟はカッコイイよね!!　あの生物とメカが融合したみごとなデザインが、なんともいえず……この……ううっ、たまらんっ!!　て感じで良かったりするのだ。今作では、アーケード版『ダライアスII』のボスに加えて、PCエンジン版オリジナルボスが登場!!　さらに『スーパーダライアス』で登場したボスキャラたちが、中ボスとして再登場するなど、こいつはまさに『ダライアス』ボスのオールスター戦ってヤツだ。あ〜っ、早くプレイしたいぞッ!!

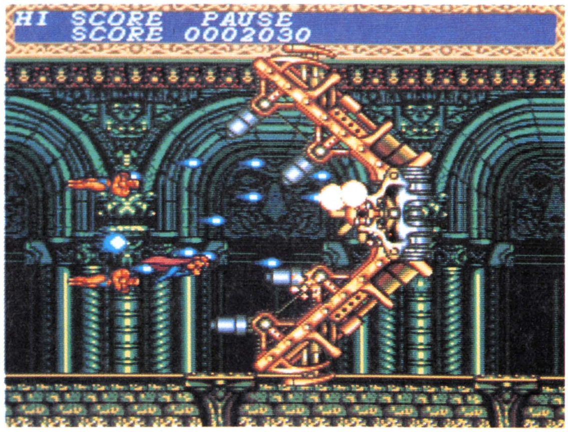
（あいかわらずメカが大好きな　タク）

オレは人生のアニキだぜ!

超兄貴（ちょうアニキ）

メサイヤ／11月上旬発売予定／¥7,200

STG



クロくなるまで男をみがくライブニューなSTG!!

「男とは何か!?」を世に問う今世紀最狂の問題作!! 極限まで無意味に描きこまれたグラフィック！ プレイしたあと「オレの人生って何だったんだ!?」と思わずうなってしまう虚脱感！ 常軌を逸した敵キャラのデザイン！ そして何よりスゴイのが音楽だ。α波をたれ流した催眠術のような曲から、ラジオ体操のテーマまで、プレイする者の脳髄を破壊する曲の数々に、必ず人生がイヤになるに違いないっ!!



⬆このボスは、サブとドブのコンビが動かしてる「移動番屋」。フルチューンしてるぜ。

男も女もためて撃て!!

イダテン





⬅男のビームではない。メンズビームと呼んでくれ。

男のビーム!!

ベンテン



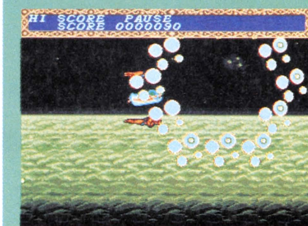


⬅ルックスはナニだが、やけにビューティフルだ。

羽衣の舞!

サブな攻撃もあるぞ!

ボム



⬅なんだか唯一マトモな攻撃に見えてしまうボム。ボムってんだから、たぶん強いに違いない。そうあってくれ。

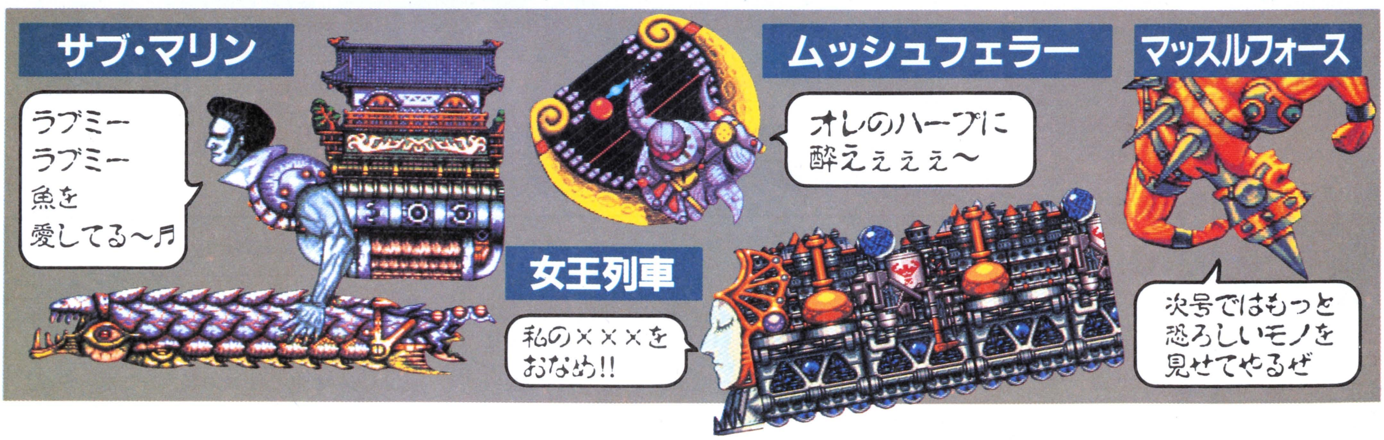
エンジェル



⬅サムソンとアドンのかわりに、オプションとして、ベンテンについてくれるのだ。

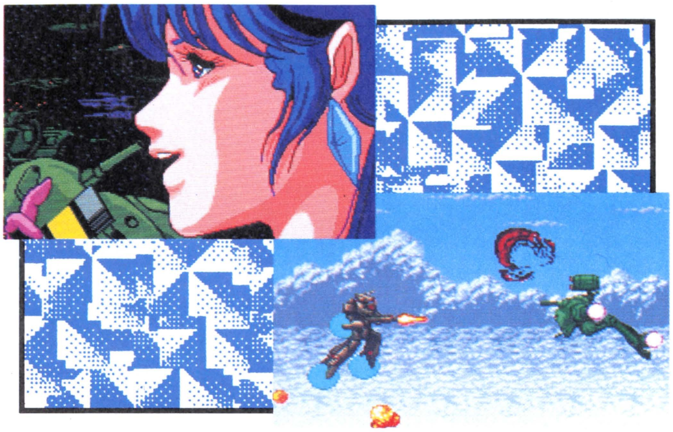
ボスキャラはざっと30体(予想)

全8ステージで、30体ものボスがいるとはいったいメサイヤの開発スタッフは、何を考えているんだ。でも、オレは愛しているぞ。もっと恐ろしいヤツを見せてくれ!!



人気アニメがSLGに!!

超時空要塞 マクロス 永遠のラヴソング



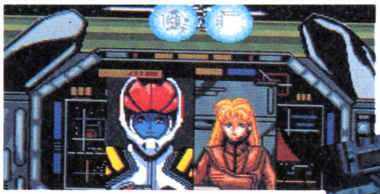
メサイヤ／12月発売予定／価格未定　SLG

万能変形戦闘機"バルキリー"で、宇宙の平和を守れ!!

キャラクター重視の超本格派ＳＦ・ＳＬＧだぞ。約30のミッションで繰り広げられる壮大なストーリーも魅力だけど、このゲームではユニットのバルキリーがクラスアップしていくぞ。ＳＣＤならではの壮絶なバトルシーンや美しいビジュアルが、楽しみだね。



⬆豊富な数のミッションを長〜く遊べるのだ。



⬅ビジュアルは、ほとんどフルアニメーションだ。



⬆未来のアイドル、ミンメイちゃんもちょびっと登場！



⬅移動できる範囲がひと目でわかる親切設計。

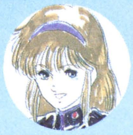


⬅ミッション中にも、ストーリーが展開するぞ。

愛してるぜ ミンメイ!!

New Soft Times

●SLGチェリーボーイズに贈る レトラーデちゃんの♥初めてのS・L・G♥



ＳＬＧ初心者のために、プレイの方法を教えてあげちゃうわね♡



移動してネ♡

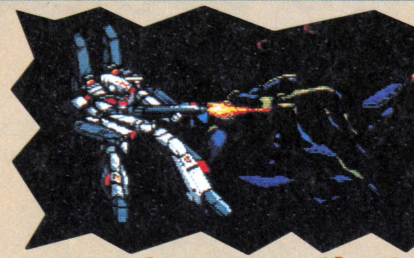


⬆表示された移動できる範囲内で、テキパキ決定してね。

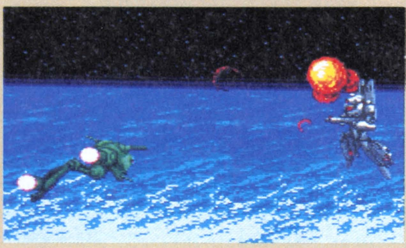
武器を選んで♡



⬆ユニットごとに複数の兵器を持てるの。えっと、どれがいいかな。

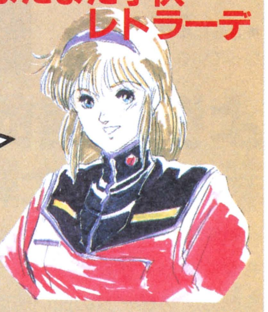


レッツ・バトル



⬅さ〜、いよいよ本番のバトル。そんなとこ、撃っちゃイヤ♡

まだまだ子供 レトラーデ



ユニットは、経験値をためて成長させるのが、テクよ♥

熟したオトナ ミスティー



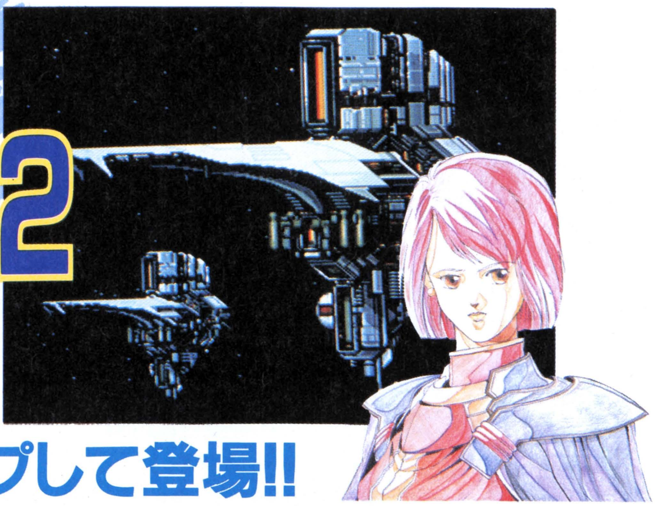
オトナは、そんなテクじゃ満足しないわ!! 私がもっとディープなテクを教えてあげる!!

今度は、女の戦争だ!?

壮大なスペースオペラ

Super Schwarzschild 2

スーパーシュヴァルツシルト



工画堂スタジオ／年末発売予定／予価¥7,800　SLG

シナリオSLGがパワーアップして登場!!

パソコンから移植され、大ヒットした前作につづいて、シナリオSLGの第2弾『スーパーシュヴァルツシルト2』がついに登場するぞ！　シナリオSLGとはRPGのストーリー性の高さと、SLGの精密なゲーム性をともに楽しめるゲームシステム。今作はPCオリジナルなので、前作より大幅にグレードアップしたシナリオと、さらに洗練されたゲームシステムで、より頭脳的なプレイが楽しめるようになっているぞ！　乞うご期待!!



⬆登場人物は、それぞれにドラマを背負っている。



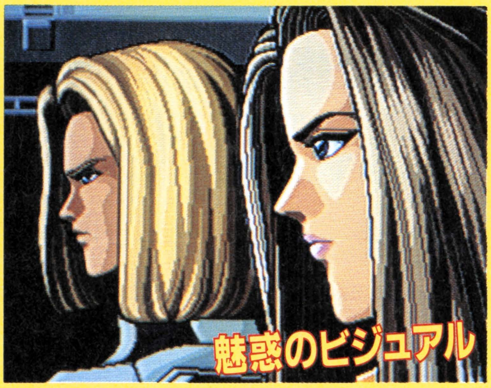
➡さらに本格的な内容になっているぞ！

ドラマチックにシナリオが展開!!

今回のストーリーはパソコン版の外伝にあたり、前作の最終戦闘から1年後のソマリ星系イストラムーが舞台。7つのメインシナリオの他に、サブシナリオも用意されているぞ。ストーリーを盛りあげるビジュアルシーンも、オープニングやインターミッションなど、アニメーションをタップリ使用して、ゲームの雰囲気を演出するぞ。



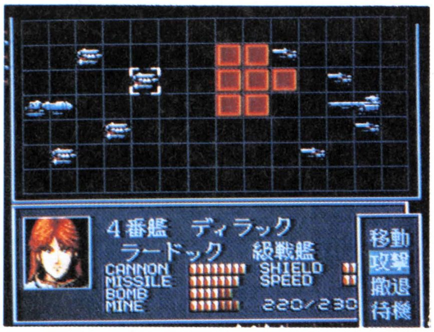
⬆「外交」の要素もあり、より深くゲームを楽しむことができる。



より戦略的（タクティカル）にグレードアップした戦闘システム

新しくなった戦闘シーン

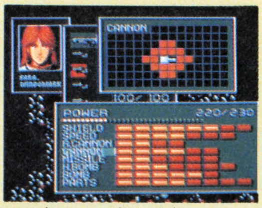
戦闘マップは横から見た視点に変更され、境界線もなくなって移動範囲が広くなったぞ。また戦艦の移動も、スピードの速い艦ほど多く移動できるようになり、シミュレーション性がより高くなった。



⬅敵の思考も強化されているので、じっくり考えてプレイする楽しみが味わえるぞ。

武器が豊富に!

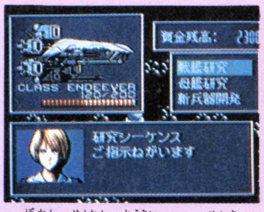
戦艦の攻撃兵器は、戦闘システムの変更にあわせて種類が豊富になり、それぞれの特徴も明確になったぞ。また、強力な新兵器を開発することもできるようになった。



⬆兵器ごとの能力の違いをつかんで、戦略に反映しよう！

母艦が登場!

新登場の戦闘母艦は、通常移動時の移動力が高く、他の戦艦や兵器を搭載することができる。戦闘マップ上では、母艦は2マス分を占める大型艦として表示されるぞ。



⬆母艦に戦艦を搭載して、戦地へ向かうんだ。

惑星を強化!

各惑星には、対空砲を配備することができ、有効な直接攻撃ができるようになった。また、造船所を建造して、戦艦の造船・改装・修理を行うことが可能になった。

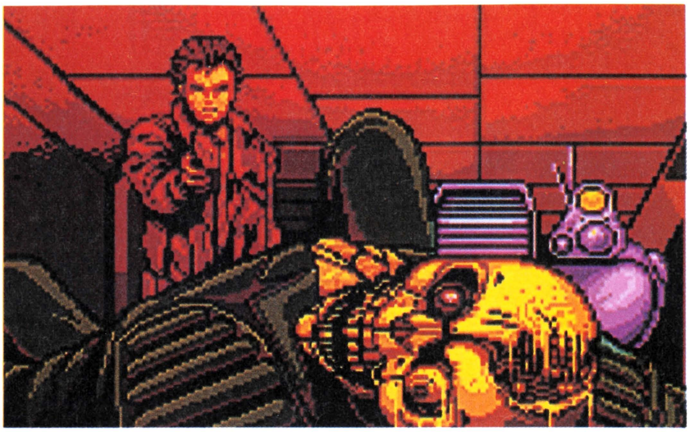


⬆機能が増えたことで、惑星の重要性もアップしたぞ。

 ※画面は開発中のものです

期待のサイバーパンクAVGだ!!

SNATCHER
スナッチャー



コナミ／10月発売予定／¥7,800

AVG

秋まで待てない! パイロット版のあとには、こんなシーンも!!

やぁ、みんな、ギリアンのお兄さんだよ。パイロット版は、プレイしてくれたかな? えっ、してない?(ムカッ!)ダメだなぁ、そんなことじゃ、お兄さんみたいなリッパなジャンカーになれないよ!!(ヤッテクレ)

今月は、コナミオムニビルから、パイロット版のあとの写真をスナッチしてきたから紹介するぞ!! 秋まで待てないみんなのために大サービスだッ!!

下のオチャメな写真は、お兄さんがアレしてコレしたあとの恥ずかしい瞬間なんだ。どんなシーンかは、言わないよ。発売までの間、みんなでモンモンと想像してくれよな。今後はさらに謎が謎を呼ぶ展開が待っている。期待してくれ。



このシーンはヒ・ミ・ツ♥

ギブスンの足どりを追え! アウターヘブンに潜入!!

パイロット版で、スナッチャーに殺されたギブスンの胃の中にあった鯨肉。この足どりを追っていくと、仮面酒場アウターヘブンにたどりつくぞ。

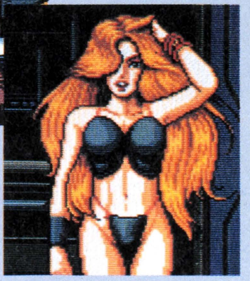


⬆このショップには、何が売ってるんでしょう。ヒミツだよ。



この狼男は重要人物だ!

イザベラ



ナポレオンから情報収集!!

情報屋にイイ男はいない。てなわけで、このブサイクな情報屋は、ちょこちょこ顔を出してくるぞ。会いたくなくても、こいつとデートしなくちゃ進まないのだ。



⬆こんにちは、ナポちゃんだよ。ボクに会いたくなったら、ビデオフォンで呼んでネ。

ジェミーとの仲はどうなる!?

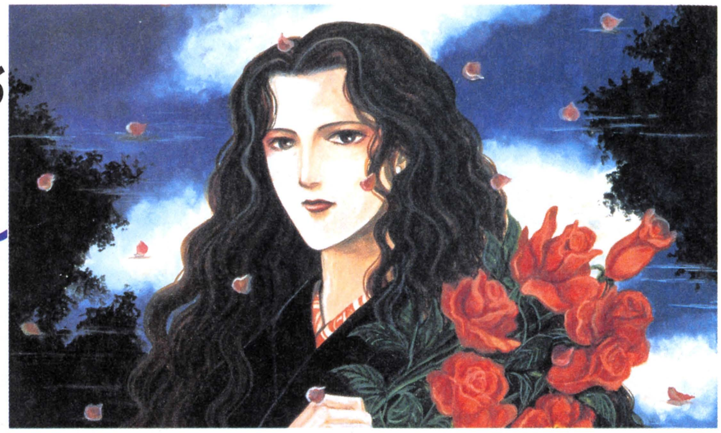
別居中の妻・ジェミーとは、はたしてどうなるのか? パソコン版では謎のままだったけど。





⬆パイロット版の予告編を見てたら、なんとなく○○しちゃうような…。いや△△かも。ひょっとしたら♡♡かな(?)。

アダルトな魅力がシブイ!!
サイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3
AYA～アヤ～



データウエスト／11月発売予定／価格未定　AVG

話題のDAPSを搭載したフルアニメーションAVGだ!!

FM-TOWNSで発売され、その技術力の高さが話題となった「サイキック・ディテクティヴ（超心理探偵？）」シリーズが、ついにPCエンジンに登場。このシリーズは降矢木和哉が主人公となって難事件を解決する、サイコホラーAVGなのだ。キミを怪奇と幻想の世界へ誘ってくれるぞ！



⬆フルアニメーションと独自の世界観を持つストーリーが魅力なのだ。



⬅アダルト志向だけあって、硬派なグラフィックは、現在PCで主流のモノとは、まったく違うぞ。

DAPS（Datawest Active Picture System）とは？

データウエストが開発したフルアニメーションシステム。ビジュアルとPCMによる音声が、CD-ROM容量の許す限り連続再生されるのだ。



⬅アニメーションは、ほとんど途切れないぞ。



⬆奇怪なキャラも登場する。動きまくるこんなキャラは、見たくない？



➡PCMを使った音声が、ストーリーを演出。

愛と死の扉の向こうに不吉な影が忍びよる…

人間の心に潜入する能力を持つ探偵・降矢木は、恋人の彩の心に潜入中、ある事故によって彼女を失ってしまう。その後、降矢木の心には彩の死が暗い影となっていく……。

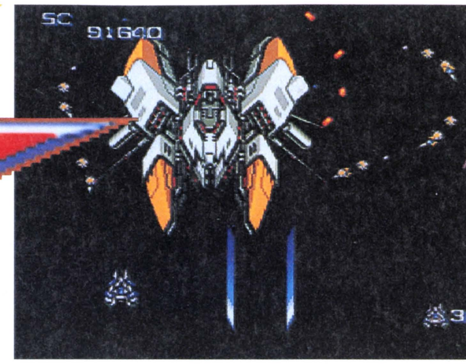








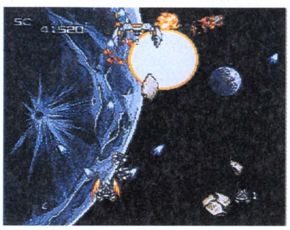
ネクスザール NEXZR



ナグザット／年末発売予定／価格未定 STG

大迫力の演出と美しいグラフィックは必見！

広大な宇宙空間をバックに繰り広げられる激烈ながらも美しいSTGバトル、それがこの『ネクスザール』だ！ 月面やアステロイド地帯などの多彩なステージは迫力満点。多角的な攻撃が可能な衛星タイプのオプションをうまく使えば、敵の巨大ボスだって怖くない。豪快なスペースバトルの醍醐味はこたえられないぞ！



⬅変化に富んだ各種ステージ。とにかく背景がキレイなのだ。

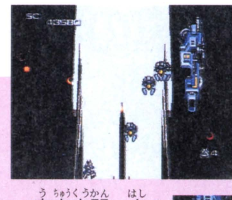


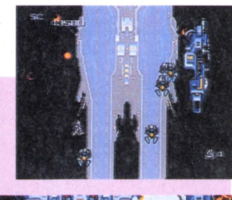
⬆ザコなどの一掃には自動追尾タイプのオプションで。



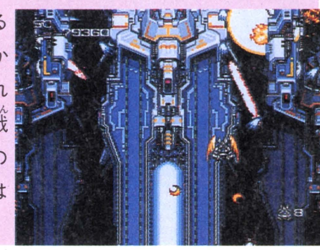
⬆触手を伸ばしてくるヤツなど、ボスも個性派ぞろい。

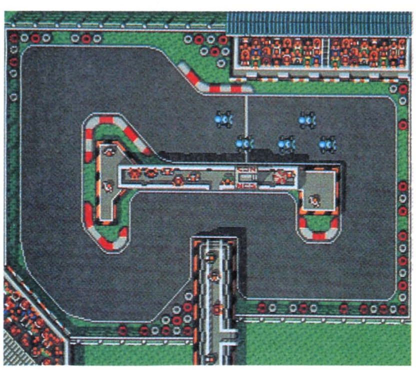
巨大戦艦出現!!





宇宙空間に走る一条の閃光。何かと思いきや、現れたのは敵の巨大戦艦！ 迫力満点の突然のワープには驚かされるぞ！





モトローダーMC

メサイヤ／年末発売予定／価格未定 SPG

5人対戦もOKのカーレースだ！

5人対戦バトルが大人気の『モトローダー』シリーズの最新バージョンが登場！ その名も『モトローダーMC』（MCにはミニチュア・サーキットの略などの意味があるぞ）というこのゲーム、今回はスクロールなしのスッキリ画面タイプ。これでスクロールに飲みこまれる心配はないぞ。ステージも20面以上用意されているから、対戦バトルも盛りあがるぞ！



⬆コースは小さくなったけど、サーキット感覚はさらに向上した！



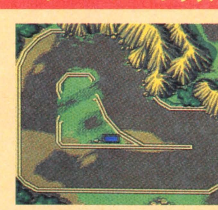
⬅前作のマスコットギャルちゃん。今回もカワイコちゃんが用意されてるよ。

バラエティー豊かなステージの数々

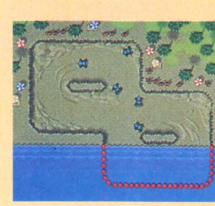
今回公開になったコースマップをいくつかご紹介。まだ開発中のものだけど、面白そうなコースがそろってるよね。



⬆オーソドックスなタイプ。実力が物をいいそうなコースだ。

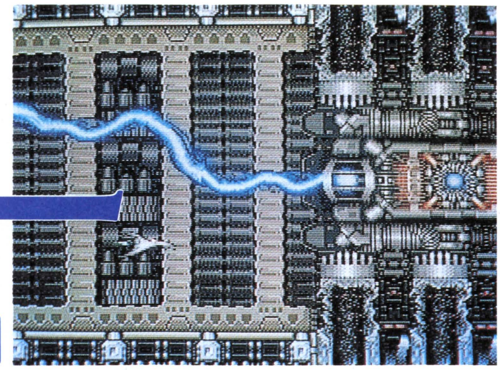


⬅山岳地帯。前作では落石があったりしたけど…。



⬅水面が広がる、ひとくせありそうなコースだ。

メタモジュピター



NEC HE／11月上旬発売予定／価格未定

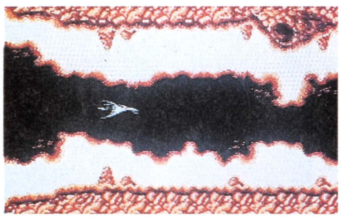
STG

バイオ感覚と迫真の音声演出が○!

自由自在にバイオ変形する自機を操り、映画的なステージを駆け抜けろ！　味方との通信モードはもちろん生の声。余計なビジュアルは入らないから流れもスムーズだ。

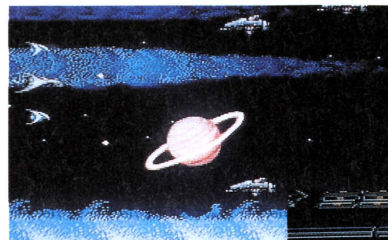
メタモルフォーゼ

メタモルフォーゼ（変形）のパターンは6種類。それぞれ独自の攻撃パターンを持つ。



⬅ガス状惑星を行く。不思議なステージが続々と登場。



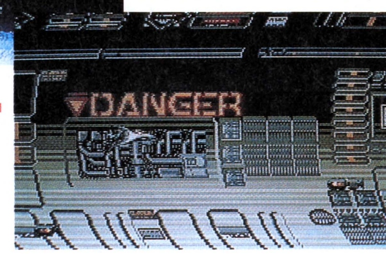


巨大彗星群

地球にじわじわと接近する巨大彗星群に突入！　ストーリー展開はまるでＳＦ映画のようだ。

スペースコロニー

ステージの要所では友軍機などから通信が入る。潜入するスリルがいっそう盛りあがるぞ！





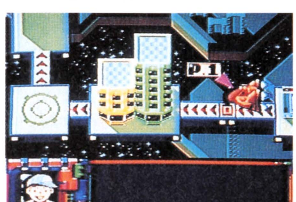
21エモン めざせ！ホテル王

NEC HE／年末発売予定／価格未定

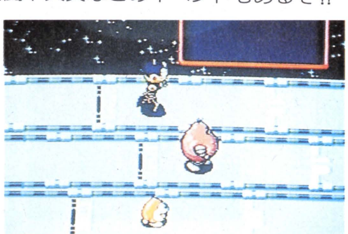
ETC　4M

マルチプレイが楽しいTVボードゲーム

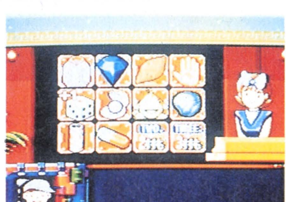
最近人気のマルチ対戦ボードゲームに期待の新作登場！　この『21エモン』はサイコロで進むスゴロクタイプのホテル経営ゲーム。ホテルを建てたら客をシャトルで連れこみ、宿泊料を稼げ！　他のプレイヤーとの戦闘や天災などのイベントもあるぞ!!



⬅火星や宇宙ステーションなど、ステージは未来風。



➡ホテルを取り合うときに起きる他プレイヤーとの徒競走。



➡ショップにはトラブル回避アイテムなどがあるぞ。

★★愉快なイベント大特集！★★



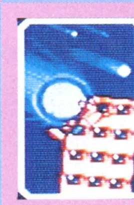
㊮ゴンスケ
ホテルの客がたちまち逃げ出してしまうのだ。



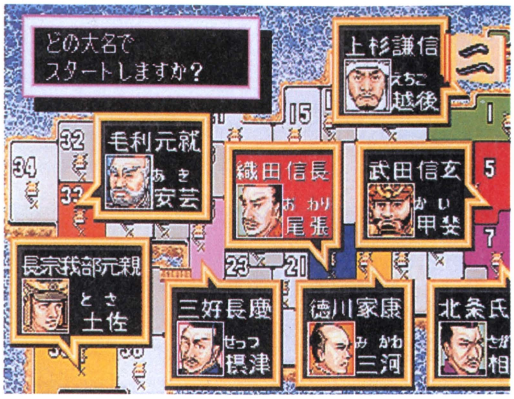
宇宙カゼ
客に医者がいるか、「薬」アイテムがないと病院行き。



温泉出現
温泉が出るとホテルの宿泊料が急上昇するぞ！



隕石落下
恐怖イベントのひとつ。ホテルに落ちると大損害！



クイズ 殿様の野望

ハドソン/10月10日発売/¥6,200 ETC

アーケードでも人気のクイズゲーム決定版

さまざまな特殊能力を持つ戦国大名になり、クイズで天下を統一しようというこのゲーム。ユニークな数々のイベントも注目のひとつだ。奥方の陣中見舞いやクイズを2択にしてくれる南蛮商人など、戦国時代っぽいイベントがたくさん用意されているぞ。



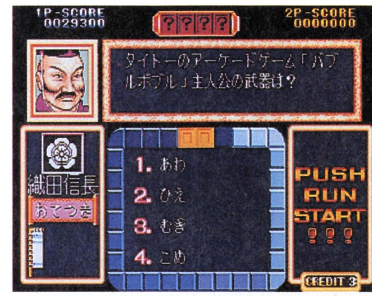
⬅ゲーム途中ではいろいろなイベントが起こるぞ。



⬅ジャンルセレクト。奇襲に成功するとこうなる。

⬇時には自国に敵がせめてくることも。ノルマ数正解しないと国を奪われてしまうぞ。





我らが武勇を世に示せ!

キアイダン ダブルオー 00

RIOT/10月発売予定/価格未定 STG

音声演出と多彩なショット攻撃がイカす!

このゲームの特徴のひとつはハデで多彩なショット攻撃。特に5つの"気合弾"はグラフィック、パワーともに超強力! ナビの女の子との通信もコックピットの臨場感を盛りあげるぞ!



⬅敵のボスもハデな技で攻撃してくるのだ!



⬆基地からの通信はボスの接近などを教えてくれるぞ。



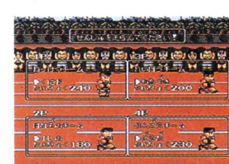
⬅気合弾炸裂!それぞれ特性があるから上手に使いわけよう。

ダウンタウン熱血行進曲

ナグザット/発売日未定/価格未定 ACT

4人対決をひっさげPCに復活!

ファミコンでも人気のあった『熱血行進曲』がPCにパワーアップして登場。一言でいえば街の中をひたすら突き進む大規模障害走、って感じのこのゲーム。4人までの対戦もOKなのだ。



⬅4人対決OK!とにかく体力が物をいう。



⬆時には水中を突き進むことも。街のいたる所を駆けめぐるのだ。



⬅家の中も戦場となる。相手をブン殴り、とにかく先へ進め!

はみだし情報　アスク講談社より『上海III』発売決定! くわしくは次号で。

HOW TO WIN

㊖PC直伝 攻略法のページ

ハマリゲーの金メダル!!

激写ボーイ

アメリカンなグラフィックやバカバカシイ演出が魅力のNewタイプACT。プレイすれば、必ずハマるこのゲームを4面までサラッとカル〜ク攻略するぞ。

アイレム／10月2日発売／¥7,000 ACT 4M



撮って撮って撮りまくる! それだけだけどオモシロイ!!



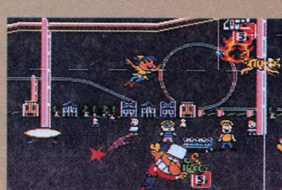
とにかくキャラの出現パターンを覚えないと、どうしようもないけど、やりこめば簡単に覚えられるぞ。フリーコンティニューだから、ミスしても大丈夫だ。



激写小僧になるための2つのポイント

その1 シャッター連射でフィルムがっぽり!!

あるキャラを撮り続けると、大量にフィルムを出してくれるのだ。もちろん敵も出現するから、粘りすぎると敵にくらって、あわれピヨピヨな状態になったりするぞ。



⬅3面で、トラが火の輪をくぐるときがチャンス。

その2 敵や障害物を消しながら進め!!



⬅敵や障害物は、消していったほうがラクだぞ。

敵や障害物はなるべく撮って、消しながら進んでいこう。

フィルムを取りながらいけば、残り数を気にしないでバシバシ消すことができるぞ。

これが激写小僧(デビッド・ゴールドマン)の真の姿だ!!



  イラスト／星野由美子

ステージ4までラクラクパチリンコ攻略だよ〜ん!

STAGE 1

基本的に"覚えゲー"だから、やりこまないとムズイ。フィルムを出してくれるキャラの出現パターンを覚えるのが、第一だね。コツさえわかればやることは、このあとのステージも同じ。コツを覚えて、撮りまくろう。

クリア条件

- 空飛ぶ車の写真
- スコア10000点以上



⬅タイミングは、シビア。覚えてないとツライぞ。

クララが立ったあ!



⬅予想どおりのアクションをしてくれるのが、ウレシイね。



➡ステージの最後に出てくるから、誰でも狙えるぞ。



⬆思わず涙の感動シーンだ。攻略とはまったく関係ないけど、泣いてしまったので載せたぞ。

STAGE 2

アパートの窓は、撮らないと開かないぞ。街灯や消火栓も撮れるのだ。



クリア条件

- ひきにげ事件の写真
- スコア15000点以上



⬅ファインダーを前もって合わせておこう。

ビルの屋上に、キングコングが!!

スタートしてすぐ、スパイダーマンがすたこら壁を登っていくけど、その右の上空には、キングコングがいるぞ。影になってて見つけにくいけど、このキャラを撮れば、ファインダーの大きさが広がる拡大レンズを出してくれる。これは強力アイテムだ。見のがすなよ。



⬅上の方に見える黒い影がわかる？ こんなとこに、隠れてるとは。

➡拡大レンズを取ると、ラクだぞ。

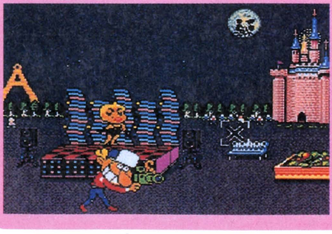
STAGE 3

障害物がかなり多くなりムズイぞ。そのかわりフィルムも大漁だけどね。



クリア条件

- 空飛ぶ自転車の写真
- スコア20000点以上

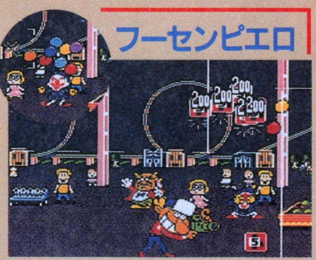


⬅う〜ん、とっても「アンブリン」。これ、わかる?

フィルムがっぽり地帯は、ココ!!



⬆動きが速くて、ちょっと狙いにくいかも。粘りすぎると、障害物とゴッツンコ。



⬆ピエロを写すと、フーセンをはなすぞ。バシバシとフーセンを撮りまくれ。

STAGE 4

タコを撮ってフィルムを補給していけば、それほど難しくないぞ。



クリア条件

- お魚の結婚式の写真
- スコア25000点以上



⬅最初は、影になってるから見のがしやすいかも。

フグをしつこく撮れば、フィルムが出るぞ!!

3面のフィルムがっぽりキャラのように、何度も撮ればオイシイことがあったりするよね。この面では、フグがそれ。撮りまくるとフィルムを出してくれるぞ。でも3回も写さないとダメだから、1回ですむタコよりは効率が悪かったりする。余裕があれば、狙おう。



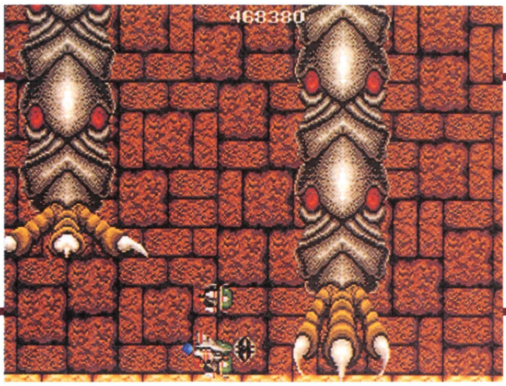
⬅撮ると、プクッとふくれる。撮り続けよう。



➡ここまで大きくして撮れば、フィルムが出るぞ。

ホーミング命のバリバリSTG!!

ZERO WING
ゼロ ウイング



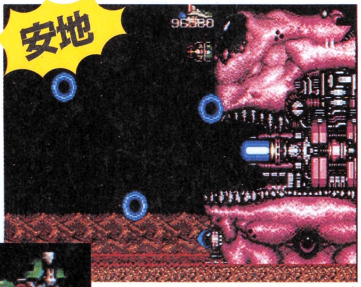
ナグザット／9月18日発売／¥7,800

STG

安全地帯のてんこもり!! 完全無欠のボス攻略だ!!

Stage 1

ボスと戦う前に敵を捕まえて、スコア表示の右端に自機の先端を合わせよう。ボスの1発めが捕まえていた敵に当たるけど、その後の弾は大丈夫。じ〜っとしてれば、カレーライスを食べながらでも倒せるのでハイそれまでよ。





⬆ココです。敵かボムをつけた状態で、合わせよう。

⬅あっ!! そういえば、オプションがない場合は安地じゃないよ。

Stage 2

あれ？ 業務用より弱いんでないの？ んなわけで攻略法なんてないです。オイオイ。ボスは2匹いて、最初のヤツが倒せないでいると2匹めが出てくるのでとっとと倒しちゃいましょ。

ボスのホーミング弾は簡単によけられるので、苦労はしないハズ。復活でも倒せるよ。

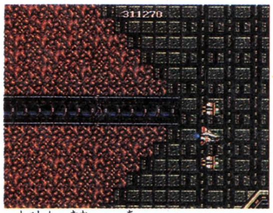


⬅ボムがあれば、迷わずホレ!! ボン!!

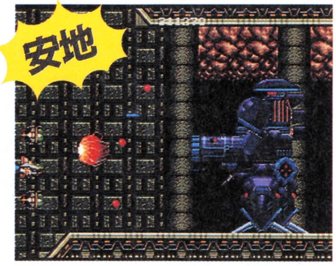
➡甘い。甘すぎるぞ、このボスは!!

Stage 3

このボスにも安地がある。狭い通路を抜けたら、左の写真の高さに合わせるだけ。攻撃は少々ハデなので、ずっと見てるとちょっとオモシロイよ。



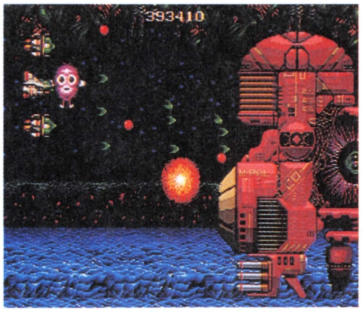
⬆写真の高さに合わせよう。あわてず、さわがず、位置を合わせてハイどうぞ。背景をよく見てね。



⬅思わずウットリしてしまうほどギリギリに近い安地でござる。

Stage 4

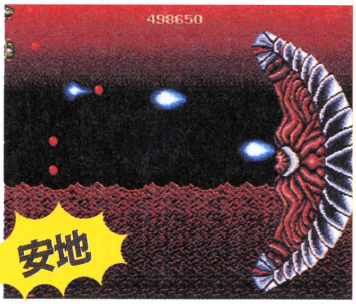
今回の攻略で最強のボスだ。ンガ、しかし、でも、にもかかわらず、それほど強くない。安全にいくなら、敵を捕獲した状態で挑むこと。ボスの火の玉弾をオプションで消しながら、攻撃していれば倒せるぞ。火の玉弾が発射されたら、早めに消していこう。ボムがあればラク。



⬆復活でも十分倒せるボス。救出したピピル人がボスの弾にやられると、なんだか悲しい思いで胸がしめつけられる……気がする。

Stage 5

業務用でもボス安地が多かったこのゲーム。PCオリジナルステージの5面ボスにも、安地があるのだ。場所は、左上と左下。どちらでもいいので、お好みでどうぞ。ただホーミングを装備していないと、倒すのにちょっと時間がかかるぞ。



⬆このボスもかなりハデな攻撃をしてくるので、じ〜っと見るのも楽しい。



ピピル人を探せ!!

4面のどこかに隠れているピピル人。彼がどこに隠れているか？ そして、救出（捕獲かな）するとどうなるか？ わかった人は、裏技の係までハガキちょーだい。中ボスやボス安地（6、7面ボスにもあるかも）も募集してまーす。

「裏技的達人」まで



⬆このステージは、ピピル人の故郷で、敵に襲われて隠れていたわけ。

バランス感覚が問われるアクションパズル

スターモビール



ナグザット／10月2日発売／¥7,200

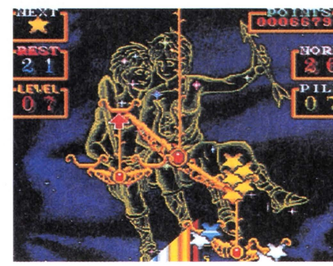
PZG

★バランスを取りつつ、ムダなく、星をのせよう★

空から降ってくる星を、面ごとに決められた数だけ、モビール型の天秤に乗せればクリアというシンプルなパズルゲーム。基本操作は、方向キーで矢印を動かして星を天秤のどの皿にのせるか、指定するだけ。降ってきた星をパスしたいときは①ボタンを押せば、星が宙でぱっと消えてくれる。

天秤は多少傾いても大丈夫だが、限界を越えて傾くと、せっかくのせた星がぜーんぶ落ちてしまうんだ。星を落としたり、パスするたびに、RESTに示されている数が減っていき、0になったらゲームオーバー。

星は1から5まで5種類の重さがあって、色分けされている。「水色ふたつと白ひとつがつりあう」というふうに、バランスを視覚的に覚えるのがコツだ。難易度は6段階あるから、やさしいレベルから始めて、少しずつ慣れていこう。



⬆わっ、バランスが…！せっかくの苦労も一瞬にして流れ星に。

★ボーナスポイントを稼いで、高得点を目指せ!★

レベルの低いうちは、クリアだけなら簡単。でも、どうせなら高得点でクリアしたい。高得点を取るためのポイントはボーナスだ。

基本的なボーナスは、REST　BONUS、PERFECT BONUS、BALANCE BONUSの3種類。なるべく星を落としたりパスせずに、RESTをたくさん残せば、得点が高くなる。さらにひとつもRESTを減らさずにクリアすれば、PERFECT BONUSまでいただけちゃう。

BALANCE BONUSはクリア時に大小すべての天秤のバランスの取れた水平の状態になっていた場合にもらえるボーナス。

ボーナスを稼ぐには、いろいろなテクニックの駆使が必要だ。RESTも減らさないように気をつけるだけじゃつまらない。上手くやって逆にRESTを増やすことだってできるんだから。



⬆パーフェクトとバランスの両方のボーナスを同時に取るのは至難。

ポイント1 挟んで消してRESTを増やせ!

同色の星で他の星を挟むと、真ん中の星が消え、同時にRESTが増えてくれるのだ。間に挟む星が全部ひとつの色なら、いくつあっても、いっぺんに消すことができるぞ。ただし、星が消えたときの重さの変化には注意しよう。



⬆挟まれた星が消えたとき重さが変わる。

ポイント2 すべての天秤のバランスを取れ!

BALANCE BONUSは10000点と高いのでぜひとも狙いたいね。早くからバランスを取って、ノルマ達成までの残り数を見ながら、星ののせ方を考えよう。RESTに余裕のあるときは、わざと落としても、ぴったりの重さの星が来るのを待とう。



⬆すべての天秤が水平。美しきクリアだ。

ポイント3 同色の星を重ねろ!

同じ色の星を重ねていくと、得点が高くなる。とくにその星が重ければ重いほど高得点。

さらに9つ重ねると、そのとき天秤にのっていた星はクリアしたものとして数えられたうえで、すべて消えてくれる。ただし、ふつうはひとつの天秤にのせられる星の数は最大8つ。うっかり別の色の星がまじっていると大失敗になるぞ。



⬆同色の星をたくさん積めば積むほど、高い点をもらえるのだ。



⬆よーし、またあの色の星が降ってきた。これで同じ色の星が9つだ。

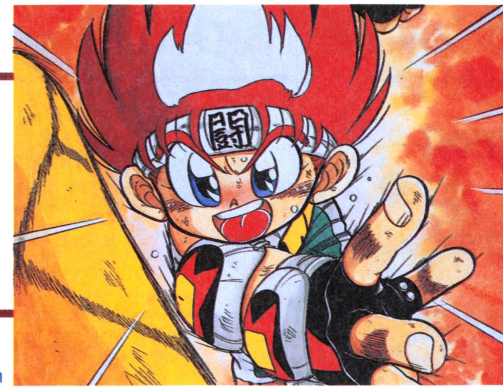
スペシャルだ!



⬆同じ色の星を9つ積み上げたとたん、天秤の上の星が全部消えたぞ！

炎のスーパードッジSPG!!

炎の闘球児 ドッジ弾平



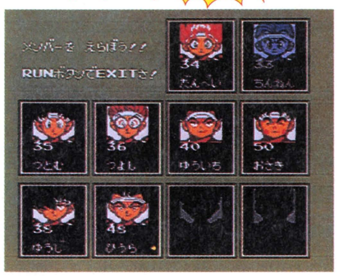
ハドソン／9月25日発売／¥6,500

SPG 4M B・U

やけに強い第一戦 VS セントアローズ攻略だ!!

スタミナ重視でメンバーを選ぼう

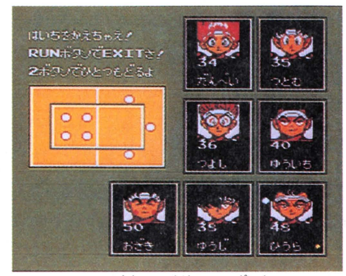
スタミナのない選手は、3、4回シュートをキャッチすればもう虫の息なので、当然、メンバーからはずすわけなのだ。時間切れの場合は生き残り人数が多いチームが勝つから、スタミナバリバリの選手になるべく耐えてもらおう。



⬆ちんねんくん、サヨウナラ。キミの分までガンバルよ。といって負けないように。

スタミナの多い順に内野へ配置しよう

これも当然のことだけど、弾平くんにはやはり期待してしまいがち。ところが、最初の弾平くんはかなり弱いのだ。彼には涙を飲んでもらって、外野にまわっていただこう。初戦とはいえ、かなり手強い相手だから、情けは無用じゃ。



⬆スタミナの少ない選手は、外野でしばらく休憩してもらおう。

攻撃編 シュートは狙え!!

敵の選手はスタミナがなくなってくると、イヤラシイほどよけまくってくれる。気の短い人は、これでキレルかも。シュートのコースは、ある程度変えられるので、狙っていこう。それでもよける奴がいて、ますますキレたりして。



⬆狙えといっても、コレがムズイ。よけられると、ムカ!!

守備編 パスカットが決め手!!

敵チームはパスをよくしてくるので、パスカットで横どりしてしまうという完ペキな作戦だ。はっきりいって、左右どちらに飛ぶかというギャンブルみたいなもんなので、なかなかオモシロイぞ。カットしたときは、思わずニヤリ。



⬆結局、二者択一なんだけど、結構、捕れるもんなのだ。

スタミナのない奴から集中攻撃!!

なるべく敵の人数減らしをするために、スタミナの少ない選手から狙うようにしよう。でも、これは弱いものイジメじゃないぞ。勝負は勝たねばならぬ。これは計算に数学を重ねた作戦なのだ。どこが？



⬆スタミナの少ない奴を、集中攻撃で倒せ。





➡このシーンになると、思わずホッとする。

必殺シュートは、必ずよけろ!!



⬆お遊びはコレまでだ。と言われるけど、よけられる。



⬆ビジュアルがハデだけどコレもよけられる。

必殺シュートなんてくらったら、ほとんど生きて内野の土を踏めないのだ。たまにキャッチできるときもあるけど、よけたほうが無難だ。左右どちらかに誘導してかわす、STGのノリでやればいいぞ。

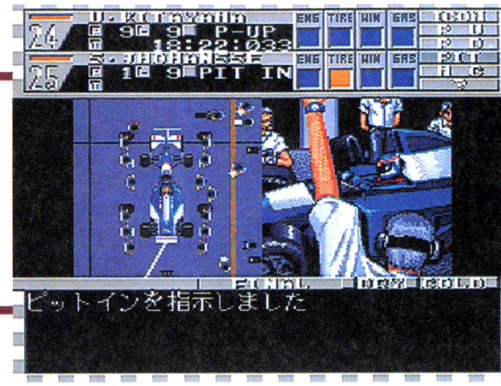


⬆ひきよせて、サッとよけるのがコツ。

忍耐！ 苦痛！ これがレースの真実!?

F1チームシミュレーション
PROJECT-F

レーザーソフト／9月11日発売／¥6,980　SLG



プレイヤーの忍耐力を問うF1SLGの怪作

これはスゴイ!! 最初のチーム作りはなかなか本格的。でも、レースになってからがスゴすぎる!! 予備予選、フリー走行、予選と続くんだけど、それぞれペースアップの指示を出すだけで、この約20分間、ボーッと見てるだけ。決勝になってからも、約40分の間に、ピットインやペースの指示をたまに出すだけ。これは、よほどの忍耐がないとやってられないぞ。好きな人は、好きだろうけどね。

チーム作り



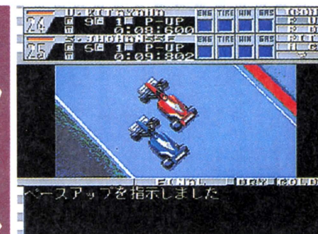
⬆スポンサーやデザイナーを獲得することができる。



⬅最初は、性能の悪いパーツしかない。

➡どこかで聞いた名前。身内ネタでした。

レース

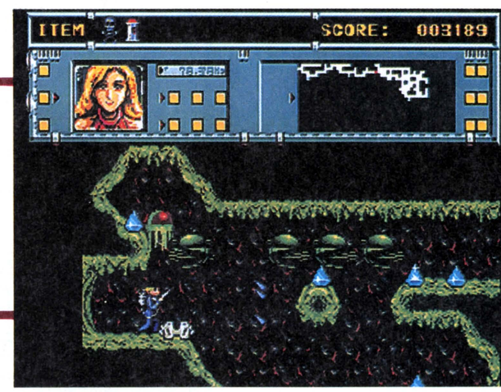


⬆この画面にダマされると痛い目を見るぞ。このシーンが3秒に1回登場する。

やっぱり妙だぜ!! 海外ACT!!

スライムワールド

マイクロワールド／10月9日発売／¥7,200　ACT



ヌチョヌチョグチョリでグリーンな世界へおいでませ!!

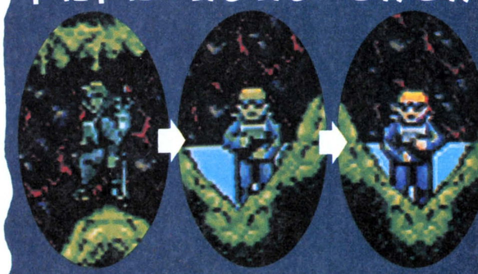


⬆このゲームをプレイしたあと、風呂に入りたくなってしまうぞ。俺は、資生堂シャワーソープを使ってるぜ（それがど〜した）。

またも出ました！ 怪奇と戦慄の海外ACT!! 海外モノには日本のゲームにはない異様なセンスがあるけど、このゲームもスゴイ。永遠に続くかと思われる緑色の洞窟を、奇妙でヌチョリな生物相手に進んでいくんだ。敵を倒すと、緑色の体液がビチャッと飛び散る気持ち良さ。この体液をかぶると、体がだんだん汚れていって、泉でゴシゴシ洗う姿が、カワイイぞ。個人的には海外モノが好きだから、コレも気にいってるけど、カルト度はハンパじゃないぞ。

だってやっぱりキレイ好き!!

ドロドロ　ゴシゴシ　ピカピカ



裏技的達人

秋の夜長に楽しむ裏技20本!

今月は、名作RPG『ソーサリアン』の継承技や、『ロードス島戦記』、『ソルジャーブレイド』、『パワーリーグ5』など話題作の裏技めじろ押し。『F1 CIRCUS SPECIAL』の裏技ファイナルラップとあわせて、じっくり楽しんでくれ。



マークの見方

特上	松
8000円	6000円
竹	**梅**
4000円	3000円
草	**雑草**（おこぼれ技）
2000円	1000円



ロードス島戦記

福岡県　平本しげきくん

"防御"で出そうウッドのクリティカルヒット!



⬇敵キャラのすぐ隣ならどこにいてもOK！ "防御"を選ぼう。



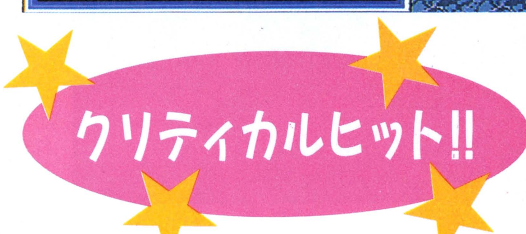
⬅ウッド・チャックが身を隠すと、魔法以外の攻撃は受けなくなる。



➡もう一度防御すると、ウッド・チャックが姿を現す。すると……。



⬇出たーっ！ 会心の一撃!! この技は何回でも使えるから、ずいぶん戦闘が楽になるね。



戦闘中、ウッド・チャックが敵キャラのすぐ隣にいるときに、"防御"を選ぼう。するとウッド・チャックは姿を隠して敵の通常攻撃を受けなくなるんだ。さらにもう一度防御すると、姿を現したあと、かならず"会心の一撃"を出してくれるのだ。この技を使えば、ずっと戦いやすくなるってもんだね。

イラスト／今わ野Q太郎

おこぼれ技

ボナンザブラザーズ　2人でプレイし、クレジットが0で、1人だけ生き残った状態にして面クリアしよう。そのあと、映写機の出ている画面で、ゲームオーバーになったほうのランを押せば、無限コンティニューができるようになるんだ。

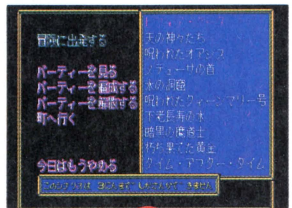
ソーサリアン継承技2本!

やっぱりあったぜ! ドラゴンモード!!

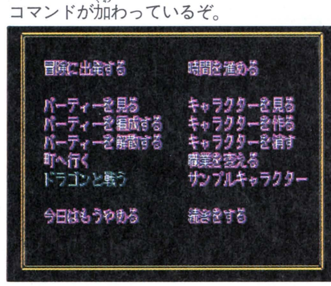
東京都 加藤哲くん

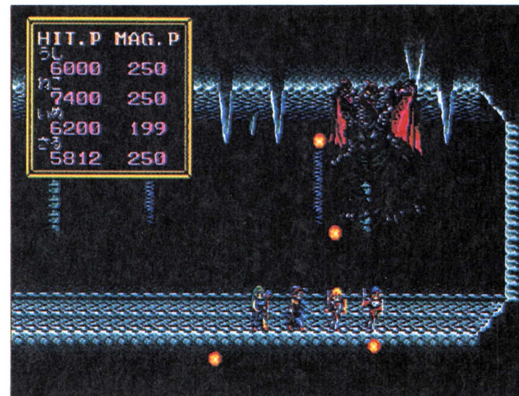
パソコン版の『ソーサリアン』にあった"ドラゴンモード"が、PC版でも発見されたぞ。このモードは、最低でも5本のシナリオをクリアしなければメニューに現れない。その5本とは、"ビフォア・ダーク"、"メデューサの首"、"氷の洞窟"の3本と、"呪われたオアシス"、"暗黒の魔道士"、"朽ち果てた黄金"のうちのどれか1本、それと、"呪われたクィーンマリー号"、"不老長寿の水"のうちのどちらか1本だ。以上のシナリオをクリアすると、メニューに、"ドラゴンと戦う"というコマンドが現れて、ドラゴンモードを選べるようになるぞ。

⬇少なくとも5本はシナリオをクリアしなくちゃね。



⬇メニューに"ドラゴンと戦う"というコマンドが加わっているぞ。





⬆これが隠しシナリオのドラゴンモードだ。このシナリオをクリアすれば、経験値がたくさんもらえるぞ。

これがドラゴンモードだ!

不老不死、ソーサリアンの基本です

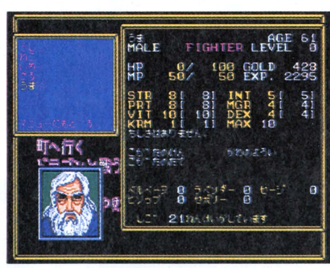
神奈川県 長崎敏彦くん

⬇ちょっと気の毒だけど、オールドキャラには死んでいただこう。



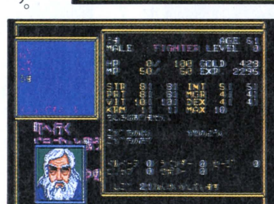
まず、キャラクターが老人になるまで時間を進めよう。つぎにそのオールドキャラを冒険に出して殺し、死後20〜30年めに"魔法使いの家"で生き返らせるんだ。すると、魔法の副作用でキャラの寿命が250歳になる。さらに、もう一度そのキャラを殺して、死後20〜30年経過したところで復活の魔法をかけてもらおう。成功すれば不老不死野郎のでき上がりってわけだ。

➡死後20〜30年経過すれば魔法使いに生き返らせてもらおう。OK。





⬆寿命が250歳に! 魔法をかけてもらう前にセーブしたほうがいいよ。



⬅死後30年を超えるとキャラは灰になってしまうのだ。

➡復活の成功率はたったの10%! 何度もやり直すことになるだろう。





⬆これでキミのキャラは不老不死。あとは道場で鍛えて、パラメータを上げまくろう。

おこぼれ技 **ソーサリアン** 魔法使いの家でアイテムに魔法をかけてもらったら、すぐその場で返してもらおう。これをくり返して魔法を調合したあと、長老にアイテムを調べてもらえば、何年も待たなくても魔法を使えるようになるぞ。お金はかかるけどね。

ソルジャーブレイド

東京都　高原斬くん

特上

ステージセレクトで好きな面からプレイっ!!



⬅タイトル画面。ココでコマンドを入力するのだ。

人気の『ソルジャーブレイド』に、好きな面からプレイできるステージセレクトが隠されていたぞ。タイトル画面で右のコマンドを入力して、セレクトで好きな面を選択すればOKだ。２面から７面まで、すべてのステージが選択できるゾ！

コマンド

上を押しながらセレクト、
下を押しながらセレクト、
左を押しながらセレクト、
右を押しながらセレクト
を押す



⬅セレクトを押して、好きなステージをセレクトしちゃおう。



➡いきなり最終面ッ！ちょっと敵の攻撃が激しいんですけど。

TATSUJIN タツジン

東京都　達人王鈴木くん

松

2つのオプションモードを紹介しましょ！

いろいろなことが設定できるオプションモードが、なんと２つも発見されたぞ。まずは〝その①″を紹介しよう。タイトル画面でコマンドを入力すると、オプションモードになって、難易度設定と自機が増加するスコアの設定、連射のON-OFF設定ができるんだ。これだけでも十分ありがたいオプションモードだけど、こんどはさらに内容が充実したオプションモード〝その②″を紹介しちゃおう。まず、ゲームスタートして、倒せる敵はすべて倒し、得られるアイテムはすべて取って、スコアが7,100点になったらリセットをかけよう。そしてタイトル画面でセレクトを押しながらランを押すと、オプションモード〝その②″になるぞ。〝その②″では、〝その①″の設定に加えて、残機数、ボムのストック数、クレジット数、縦画面モードの設定ができるほか、サウンドテストも楽しめるんだ。

その１



⬆タイトル画面で右のコマンドをバシッと入力してね。

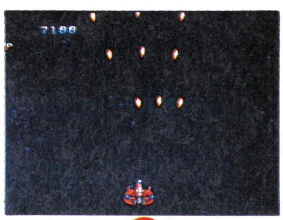
コマンド

セレクトを押しながらラン



⬅方向キーの上下でメニューを選択して、左右で好みの設定にしよう。

その２



⬅スコアが7，100点になったらリセット！

コマンド

リセットをかけて、タイトル画面でセレクトを押しながらランを押す



⬆これがオプションモード〝その②″だぁッ！　残機数とボムのストック数、クレジット数の設定があまりにもオイシすぎるッ！　サウンドテストと縦画面モードもポイント高いゾッ！　これぞ、いたれりつくせりってヤツだね!!

おこぼれ技

ソルジャーブレイド　非売品のキャラバン専用ソフト『スペシャルバージョン』のタイトル画面で、Ⅰ、Ⅱ、上を押しながらセレクト、Ⅰ、Ⅱ、下を押しながらセレクトと押すと、１分間モードに入れるぞ。はたして、１分間で何点稼げるのだろうか？

ぽっぷ'nまじっく

愛知県　吉川利彦くん

隠し魔法&面セレでコワイものなしッ!!

⬇タイトル画面でコマンドを入力すれば、最強魔法と面セレクトが……。



コマンド

Ⅰ、Ⅱを押しながらランを押す

⬇ゲームが始まったら魔法を使うもよし、面セレを使うもよし。

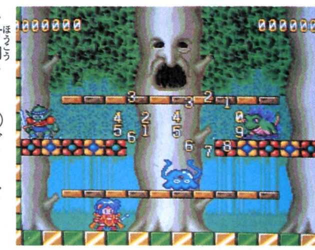




⬅セレクトで魔法を選ぶと、3番めにこの魔法が現れるのだ。

コマンド

ポーズをかけてセレクトを押す



➡方向キーと①でワールドとステージを選択してランを押せ!

タイトル画面で上のコマンドを入力してスタートすると、最強の隠し魔法が使えるようになるぞ。その魔法とは、ネズミのトルネードとフィールドが分身して敵に体当たりする魔法なんだけど、なんと消費MPが0なのだ。ガンガン使ってバンバン敵をやっつけちゃおう！　もうひとつの裏技、面セレクトは、ゲーム中さらに右のコマンドを入力すればOKだ。方向キーと①ボタンで、プレイしたいワールドとステージを選択して、ランを押して決定しよう。

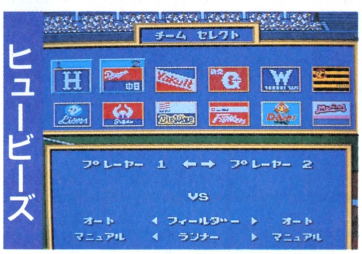
パワーリーグ5

広島県　「5点」くん

隠しチームと隠し球場、すべて見せます教えます!

「パワーリーグ5」の隠しチームと隠し球場を紹介しよう。隠しチームは、毎度おなじみのヒュービーズ&ジーサンズ!「5」になってさらにパワーアップしているゾ。隠し球場は、トイスタジアムといって、オモチャの野球盤の球場なんだ。場外には、人気キャラのボンバーマンがいるぞ。

ヒュービーズ



⬅ペナントとオールスター以外のチームセレクト時にコマンド。

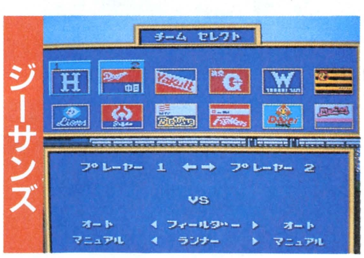
コマンド

セレクトを押しながら①を押す



➡恐怖の外人球団・ヒュービーズ！　ハッキリいって強いぞ。

ジーサンズ



⬅ヒュービーズ同様、チームセレクト時にコマンドを入力。

コマンド

ランを押しながら①を押す



➡過去の名選手たちで構成された最強のチームだ。

パワーリーグ伝統の裏技!!

トイスタジアム



⬅球場セレクト時にコマンドを入力しよう。

コマンド

セレクトを押しながらランを押す



➡これがトイスタジアムだ。ホームベースの前のミゾが…(笑)。

おこぼれ技　**ソーサリアン**　土星、太陽、太陽、太陽、水星、木星、水星、または、太陽、太陽、太陽、、土星、水星、木星、水星の順に魔法をかけると、"NOIRA-TEM"という魔法が使えるようになるぞ。リストに載っていない魔法だけに、威力はバツグン。

F1 CIRCUS S(スペシャル)裏技ファイナルラップ

いつでもドコでもレッドフラッグ自由自在!!

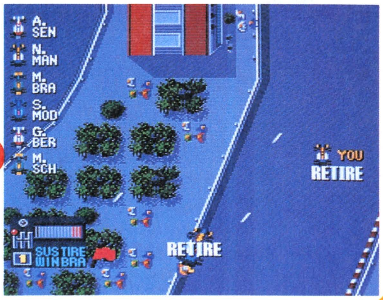
広島県　瀬崎慎吾くん

決勝レース中なら、いつでもドコでもレッドフラッグが出せるコマンドが発見されたぞ。これで納得のいかないミスをしてしまったときもやり直すことができるね。リタイア直後でも使えるぞ。


⬆ヤバ〜い！　いきなりコケてしまった。そんなときは慌てず騒がず、コマンド入力！

コマンド
上、セレクト、Ⅰ、Ⅱを同時に押す

⬇リタイアしてしまった。でも、すでにレッドフラッグが出ているからレースはやり直しってワケ。

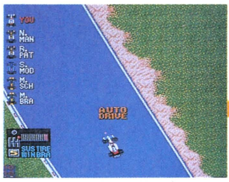


オート&ウォッチモードでのギア操作について

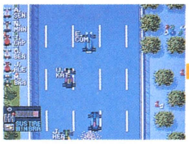
広島県　小松正憲くん

ウォッチモードや、オートドライブモードにすると、コンピューターがマシンを操作してくれるけど、コンピューターのギアチェンジのウデが悪いせいか、どうも走りがイマイチなんだよね。そこで、自分でギアを操作できるコマンドを紹介しよう。このコマンドを使って加速するとかなり速く走れるので、うまくやれば優勝できるかも。

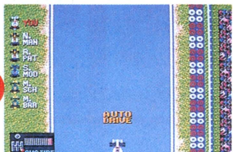
⬇オートドライブモードでコマンドを使えば……!?



➡ウォッチモードでもコマンド可。



コマンド
加速　Ⅰを押しながら上を連打する


⬆アッ、という間に急加速！スタート時に使うと有効だ。

コマンド
減速　Ⅰを押しながら下を連打する


⬆コーナーに入る前にちょっと減速したいときはコレだ！

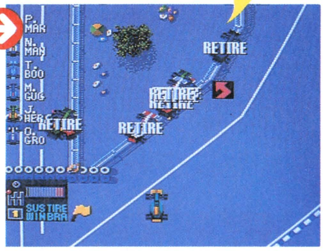
リタイア技①

兵庫県　水谷俊治くん


⬅ココで待ち伏せするのだ。すると……。

ライバル車は全滅!!

オーストラリアの2番めのコーナーで待ち伏せしよう。すると、ライバル車がコーナーを曲がりそこねてリタイアしていくぞ。待ち伏せの位置がシビアなので注意してね。


⬆ライバル車はすべてリタイア！　自分も巻き込まれないようにね。

リタイア技②

愛媛県　矢野敏哉くん

U.S.A.の第5ターンで待ち伏せすると、ライバル車をリタイアの嵐に巻き込むことができるのだ〜っ！　う〜ん、快感!!


⬅ココで待つ。ライバル車が来るのをジッと待つ。

大クラッシュ大会


➡次から次へと、ライバル車がリタイアしていく！

おこぼれ技　QUIZまるごとTheワールド2　"タイムマシンにおねがい"モードで、出題中に方向キーの下とランを押せば、その面をクリアできるんだ。最終面は、方向キーの上とセレクトを押せばOK！　これで簡単にエンディングが見れるってもんだ。

ロードス島戦記

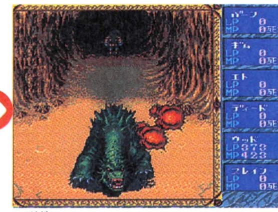
群馬県　森田誠治くん

火炎攻撃でアースドラゴンが自滅

ドワーフの大トンネルのボス、アースドラゴンの戦闘で、ウッドを防御させたままにし、他のキャラには死んでもらおう。ドラゴンは防御中のウッドを見つけられず、前へ移動してくるぞ。そこで、ウッドを最初にドラゴンがいた場所へ移動させよう。すると、ドラゴンは自分の火炎攻撃のダメージを受けて、自滅してしまうのだ。



⬆ドラゴンは、防御しているウッドを見つけることができない。


⬆初めにドラゴンがいたところから炎が出て、ドラゴンに当たるぞ。

⬇このままダメージを与え続ければ、ドラゴンを倒せちゃうのだ。


クイズの星

大阪府　なかの先生くん

『ハートオブストーン』のビジュアルテストだ！

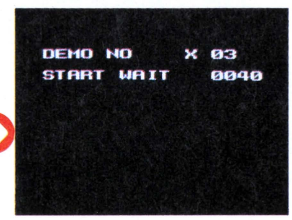
タイトル画面でコマンドを入力し、ゲーム選択画面でセレクトを押すとビジュアルテストに。



⬆タイトル画面でコマンドを入力するんだ。

コマンド
左、Ⓘを押しながらランを押す

⬇いつもと違うゲームセレクト画面でセレクトを押すんだ。

⬅方向キーの上下で数字を変えて、デモ画面を選ぼう。

ドルアーガの塔

隠しメッセージだ！

広島県　藤井雅弘くん

タイトル画面で、方向キーを上6回、左4回、右3回の順に押すとタイトルの色が変わり、「ウラめんなんてありませんよ!!」と表示される。



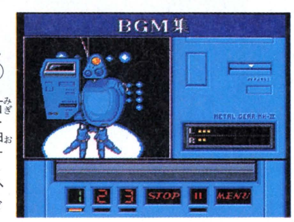
➡これって、ファミコン版のコマンドなんだ。

スナッチャー パイロット盤

あいの手コマンド！

大阪府　小原博文くん

“早坂のCDルーム”か“BGM集”に入っているときに、Ⅱを押しながら、上、下、左、右どれかの方向キーを押すと、それぞれ違ったSEが聞ける。



➡ⅡとⅠ右を押すと、ドラムの音が入るぞ。

オレは待ってるぜ!! キミの裏技！

◆裏技のハガキ大募集！

「これって裏技じゃ〜ん」と思ったらハガキに技のやり方ひとつと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先に送ってくれ！　技のやり方は正確にね！

FAXもあるぞ
裏技はＦＡＸでもＯＫ！　番号は正確に!!
03(5228)1722

あて先
〒162 東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル
㊖PCエンジン編集部　ウラワザ係

おこぼれ技

おこぼれ技採用者　東京都　藤崎朝也くん／神奈川県　松田憲幸くん／福岡県　松浦勲くん／京都府　三上健くん／北海道　ハニワくん

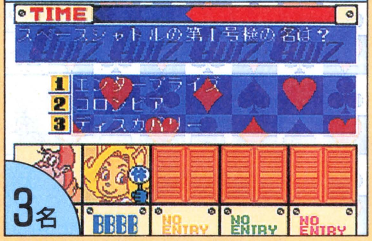
✸あっ！　というまに夏も終り。でもプレゼントはあげたいの。あたらないのはイヤ〜ンでござる。

あたればすごいですぅ〜

PRESENT

SOFT

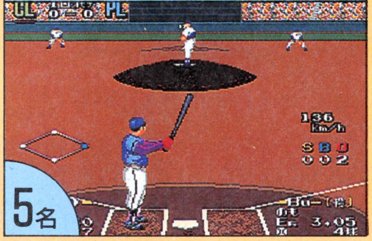
クイズの星
提供／サン電子



3名

⬆全部で５つのモードが用意されている、クイズゲーム。特にストーリーモードの「ハートオブストーン」のアニメは一見の価値ありだ。

パワーリーグ5
提供／ハドソン



5名

⬆人気野球ゲームのシリーズ最新作。今回は新たに選手名が実名になって登場。もちろんオールスター戦もプレイできるぞ。

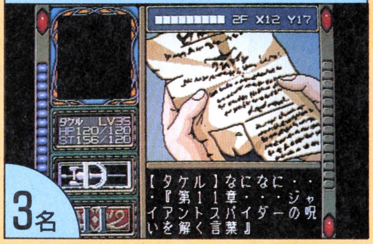
TRAVELエプル
提供／RIOT



3名

⬆見かけとは裏腹に内容がカゲキなＡＣＴ。落ちているアイテムを拾い、敵にぶつけるのだ。対戦モードも熱いぞ。

ドラゴンナイトⅡ
提供／NECアベニュー

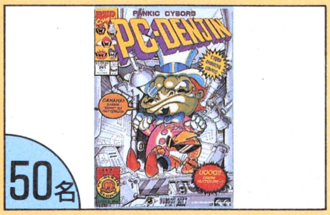


3名

⬆パソコンから移植のちょっとエッチなＲＰＧ。グラフィックはもちろん、システム部分もしっかりしているので安心して遊べるよ。

GOODS

『PC電人』ノート
提供／ハドソン



50名

⬅ＳＴＧ『ＰＣ電人』のイラストの入ったノート。お店じゃ買えない貴重品なので、手に入れて友だちに差をつけよう。

『スタートリング・オデッセイ』カンペン＆「レイ・フォース」ロゴステッカー
提供／レイ・フォース

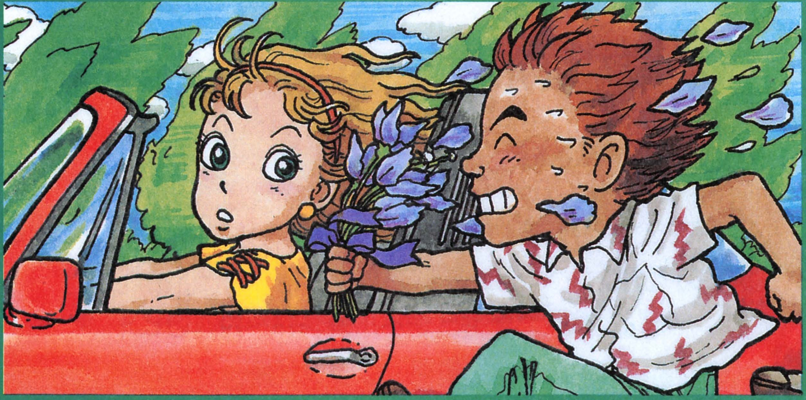


20名

⬅新規参入メーカーレイ・フォースさんから、ＲＰＧ『スタートリング・オデッセイ』のカンペンとロゴステッカーをセットで。

応募方法

欲しいプレゼントが決まったら、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答えを記入して、編集部に送ろう。今回のしめ切りは９月30日（当日消印有効）。なお当選者の発表は10月30日発発の12月号にて掲載します。



8月号当選者発表

F1CIRCUS SPECIAL	ジェノサイド	ライザンバーIII
愛知県　武内賢一 石川県　宮崎直之 大分県　山本勉	岡山県　野口英信 埼玉県　市川俊夫 山形県　小林修一	兵庫県　堀田雄二 東京都　石田裕 大阪府　奥村徹 千葉県　矢作尚哉 東京都　岩崎昌也
カラーウォーズ	**高橋名人の新冒険島**	**らんま½ 打倒〜**
栃木県　天野明 京都府　吉田達也 神奈川県　坂本弘之 東京都　斉藤恵二 奈良県　藤本晃	北海道　高橋優 広島県　柴田和彦 香川県　石本靖志 千葉県　林孝二 福島県　木村大輔	神奈川県　松永伸一 群馬県　石井秀樹 滋賀県　浜田潤一郎

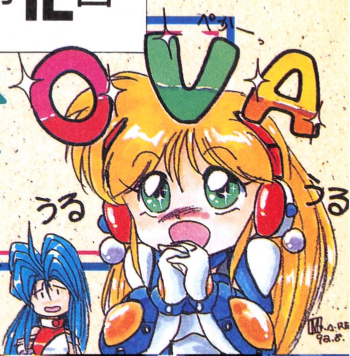
※『らんま½』については発売日（10月２日）以降の発送になります。ご了承ください。

　イラスト／杉山真理

第12回

銀河お嬢様伝説ユナ

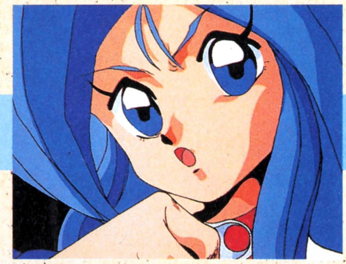
白丘台女子高通信

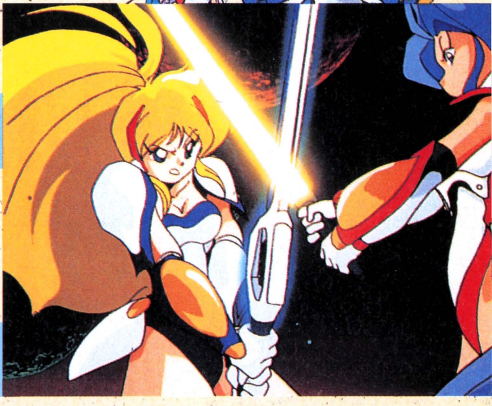


特報！OVA『銀嬢伝』ついに始動か？

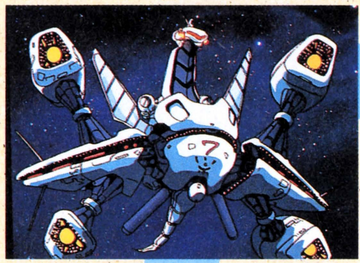
えっへっへユナで〜す♡　アタシのOVAが完成したんだよ〜！　といっても、1分ちょっとのプロモーション用なんだけどね。へへへ…（でも、オリジナルなんだからOVAだよねっ!!）もうイベントやおもちゃ屋さんとかで観てくれたヒトもたくさんいると思うけど、中身は、アクションの連続!!　リアちゃんなんか、ゾクッとくるぐらいカッコイイし、エリナたちの攻撃シーンは大迫力！　明貴先生をはじめとするスタッフのみんなが、めいっぱいがんばってくれたんだよ。あ、アタシもメチャカワイイからね。どこかで見かけたら応援してね。絶対だよ♡

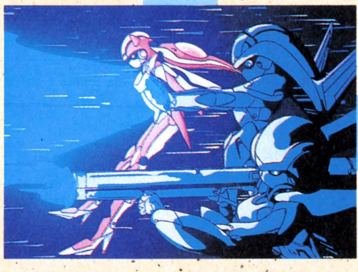




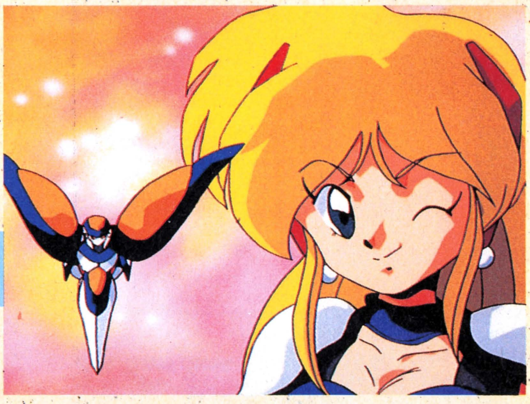


⬆➡ユナと激しくぶつかるリア。➡冒頭に登場する謎の女性。⬇キメポーズ！

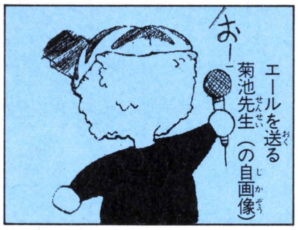




➡突如として出現する宇宙要塞（OVAにのみ登場）。ユナを援護するため、ジーナ、マリナ、エリナの3人も駆けつける!!



制作者から一言



エールを送る菊池先生（の自画像）

アニメはどうだった!?　さらに今回はもうひとつBIGなニュースをお伝えしよう。実はあの『サイレント〜』などで超有名な菊池通隆先生が、『ユナ』にキャラデザイン協力で参加しているのだ！　オイラ（明貴）がお願いしたら「うーっす」とふたつ返事でOKしてくれたんだ。スゲーだろっ!!　どのキャラかはまだ秘密。次号でね。

あの菊池通隆先生が、キャラデザインで参加!!

プレゼント for You!

日本中どこのビデオショップを探しても、絶対に手に入らない「銀嬢伝OVA」（提供、ハドソン）！　この究極のコレクターズアイテムに明貴美加先生のサインをつけて5名の読者にプレゼントします!!　ご希望の方は当コーナーまで、ガシガシおハガキちょーだいねっ。

イラスト／明貴美加

銀嬢伝 ふぁんくらぶ

締め切り間際にまたもビッグなニュースが！　かねてからそのスジでウワサされていた、ユナのオフィシャルフィギュアが完成！　スケールは1/5（約30cm）、原型製作はボーメ氏、発売は海洋堂さんからの予定。価格などのくわしい情報は来月号で！

広島県　みかんさん



⬅大人っぽいムードがいいですね〜。どんどん送ってね。

青森県　弁当さん



⬅かわいいっ!!　ユナの性格がはっきりでていていいぞ！

広島県　佐川尚子さん



⬅うわっ、このリア、すっげーオイラの好み！　もっと描いてって！

天外余興Ⅱ

てんかいよきょう



第23回

イラスト／辻野寅次郎

広井王子総帥のおコトバ



おぉ、なんたることだっ！　栄えある本コーナー「天外余興Ⅱ」は、いつの間にやら１Ｐに縮小されているではないか!!　これでよいのか諸君！　というわけで、今月より「余興Ⅱを救え」キャンペーンを開始する。個人からはもとより、各地の『天外』ファンクラブからも熱いハガキを待っているぞ。

王子様のお部屋

第1回　王子様杯イラストチャンピオン大会入賞者発表!!

優勝　兵庫県　やざわまゆむさん



➡少々やおいっぽい気もするがうまい!!　一枚の絵としてまとまっておる。

長らくお待たせしたイラストチャンピオン大会の発表である。優勝のやざわさんには、お約束どおりに豪華『天外』セットをお送りする。おめでとぉーっ！　そのうち第２回もやりたいと考えておるので、各自精進すべし。

神奈川県　加納義之さん



➡筆のタッチを生かした大蛇丸。瞳の妖しさがよい！

栃木県　でろれーんさん



➡夕日の義経＆弁慶。ドラマを感じさせるものがある。

埼玉県　風翔真さん



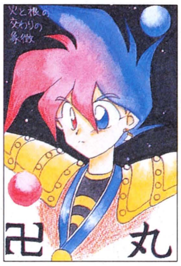
⬆これもうまい。しかしこの構図では『ドラ○エⅢ』ではないか？

東京都　水城れいざさん



➡この淡い美しさが誌面でわかるだろうか？

東京都　かんきりこさん



➡スルドイ！　卍丸の髪には、そういうわけがあったのです。

辻野寅次郎賞

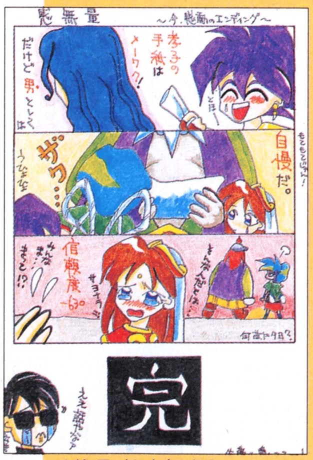
愛媛県　マルくん？



➡特別賞。賞品としてサイン入りドッグフードをお送りする。

吉例熱血4コマ!!

相変わらずレベルの高い４コマコーナー。しかし、どーしてもスペースをとってしまうのが難点なんですねー。なるべくいっぱい載せたいんですが…。みなさんマンガの文字は大きめに書いてね。



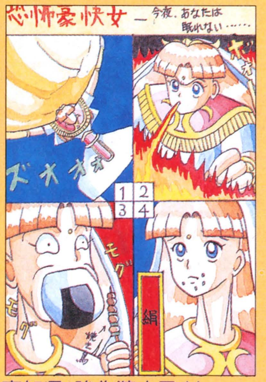
千葉県　桜木智さん

⬆すっかり常連の恋する乙女智さん。最後の総帥がなんかイイ。



埼玉県　がりうなぎさん

⬇同工ネタあり。「ぼく」がかわいかったので入選である。



高知県　強化猿人Ｚくん

⬆ドヒーッ！　なんつーネタ。新境地を開いたか猿人Ｚ。



神奈川県　藤山涼さん

⬇いーえ、カブキの自信はそんなこっちゃ揺らぎませんてば。

女王様通信

ハーイ女王マキよ！　８月号のプレゼント、王子様の「蜃気楼帝国４」の当選者は大阪府の堂田採さんほか４名のみなさんにご当選〜。ラッキー！

ところで最近あんまりハガキをくれない佐藤雅弘くん！　恋する智ちゃんにキチンと返事してあげないとダメよ。その智ちゃんにもラブコールが届いてまーす。キャー誌上三角関係ね♡



千葉県　桜木智さん



愛媛県　秀作17歳くん

おたよりおくれっ!　〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㈱PCエンジン編集部　天外余興Ⅱ○○係

第5回 愛があふれるMM(モンスターメーカー)新衛隊コーナー!!

MONSTER MAKER LAND
モンスターメーカー ランド

夏休みも終わって、秋の気配を感じさせる今日この頃……。PC版『MM(モンスターメーカー)』の発売が待ちきれないMM(モンスター)ファンは、秋の夜長にカードゲーム版のMM(モンスターメーカー)大会などを開いてみてはいかが？ きっと盛り上がると思いますよ！

MM劇場 5 がんばれライア 九月姫



MM(モンスターメーカー)のコミックだよ♡

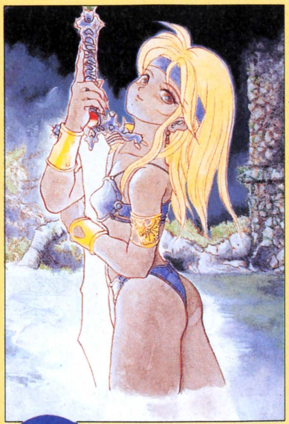
アスキーコミックで、好評連載中の「モンスターメーカー・サガ」が、ついに単行本になったよッ!! 今月のプレゼントコーナー(➡P.142)で、この「モンスターメーカー・サガ」の単行本をプレゼントしてるので、「欲しいッ！」と思った人はチェックしてみてね。「ど〜しても欲しいッ！」という人は、本屋さんへGO!! アスキー出版局から、定価640円で大好評発売中で〜すッ!!





おたより LAND

今月も、みなさんからのおたよりをいっぱいいただきました。どうもありがと〜ッ!! おしくもボツになっちゃった人も、そのうち敗者復活戦(！)を行う予定なので、楽しみにしててねッ!!

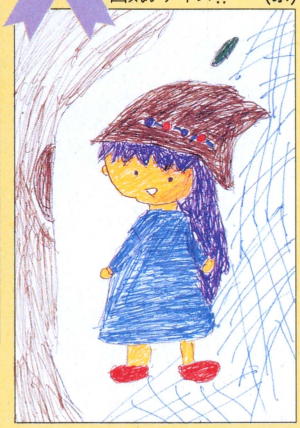


九月姫賞

⬆東京都 がくくん とってもステキなイラストですね♡ (九)

アベニュー賞

⬇東京都 高橋志郎くん すっごくイイ味出してるッ!! ホノボノとした雰囲気がナイス!! (ふ)

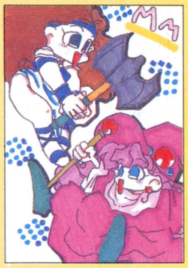




➡静岡県 睦月さん オリジナリティあふれるライアですネ。(編)



➡秋田県 市藤にたかくん 素直なかわいさにひかれました。(編)



➡愛知県 ZAKIさん ポップな感じがイイですね。(編)



⬅東京都 佐藤卓海さん ルフィーア人気強し！ (編)

おたより大募集♡

MM(モンスターメーカー)ランドでは、MM(モンスターメーカー)ファンのみなさんからのイラスト、質問、感想のおたよりを大募集しています。採用者にはMM(モンスターメーカー)ランド特製テレカ(九月姫賞とアベニュー賞に採用された人には九月姫先生のサイン入り)をプレゼントしまーす！

おたよりのあて先／〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㊙PCエンジン編集部「MMランド」係

あかほりさとる
NG騎士(ナイト)ラムネ&40EX2
〈イラスト〉菅沼栄治
ユラユラ銀河帝国大混戦!
470円

スティーブ・ジャクソン著
安田均監修　佐脇洋平とグループSNE編訳
ガープス・ベーシック
汎用RPGルールブック
760円

〈スニーカー文庫〉

あかほりさとる
NG騎士(ナイト)ラムネ&40EX
NG騎士(ナイト)ラムネ&40外伝　各470円

千葉暁&伸童舎チームA.M.
アルス・マグナ①②　各470円

前田珠子
隻腕(せきわん)の神の島　邂逅(かいこう)の章　470円

原案=安田均　著=水野良
ロードス島戦記①～⑥
①500円 ②560円 ③470円 ④⑥520円 ⑤600円

原案=安田均　作=水野良とグループSNE
RPGリプレイ　ロードス島戦記I～III
I 470円 II 520円 III 500円

深沢美潮
フォーチュン・クエスト1～6
①③④⑤⑥560円 ②470円

原作=麻宮騎亜　著=辻 壮一
映画版サイレントメビウス2　430円

原案=安田均　著=友野詳
コクーン・ワールド1～3
①②520円 ③560円

〈角川文庫〉

田中芳樹
最新刊 **旌旗流転(せいきるてん)　アルスラーン戦記⑨**　470円
アルスラーン戦記①～⑧
①③④⑤⑥⑧430円 ②⑦470円
マヴァール年代記①②③　各430円

〈富士見ファンタジア文庫〉

田中芳樹
灼熱の竜騎兵
PARTI 430円 PARTII 390円

竹河聖
風の大陸 ①～⑥ 各470円
風の大陸外伝 ①～③ 各470円

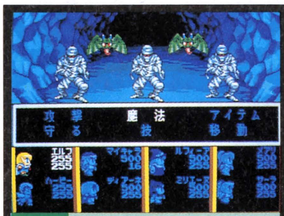
●定価には消費税が含まれています。



勝PCエンジン

SOFT HIT CHART

発売前人気ソフトベスト10 【SCDソフト依然圧倒的強さを維持】



1 モンスターメーカー

前回 2 ↑
NECアベニュー
RPG・SCD
価格発売日未定
723点

今回も1位に輝いたのはアベニューのタイトル。カードゲームから生まれたRPGで、PCオリジナルとしては異例なほどの大人気。



2 サイレントメビウス

前回 3 ↑
角川メディア・オフィス
RPG・SCD
価格発売日未定
482点

今号で久しぶりに最新情報が出て、次号での巻き返しが期待される人気タイトル。発売日が早まるようにみんなでお祈りしようかな。



3 イースIV

前回 6 ↑
ハドソン
A・RPG・SCD
価格発売日未定
439点

超人気シリーズの続編がベスト3に返り咲いた。発売はまだ少し先なのに、これほど長く安定した支持を得ているのはさすが。



4 コズミック・ファンタジー3

前回 8 ↑
レーザーソフト
RPG・SCD
7,600円 9月25日発売
306点

いよいよ発売が迫ってきた、これまた人気シリーズの最新作。ビジュアルの充実度と独自の世界がファンの心をとらえているんだね。



5 ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

前回 7 ↑
ハドソン
RPG・SCD
価格発売日未定
291点

パソコン版で人気のシリーズの移植タイトルの続編。前作も発売後チャートで健闘している。年末の目玉ソフトになりそうだね。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル・メディア
6	4 ↓	266	スナッチャー	コナミ	価格未定 10月発売予定	AVG SCD
7	9 ↑	193	天地を喰らう	NECアベニュー	価格未定 発売日未定	ACT SCD
8	— ↑	187	フォーセット アムール	ナグザット	価格未定 発売日未定	ACT SCD
9	— ↑	170	らんま1/2 打倒、元祖無差別格闘流!!	メサイヤ	7,200円 10月2日	ACT SCD
10	— ↑	159	THE LEGEND OF XANADU —風の物語—	日本ファルコム	価格未定 発売日未定	RPG SCD

ベストテンのすべてがSCDソフトでかつ大半がRPG。いくつかのソフトが発売されて新しいタイトルに入れ替わっても、この傾向は変わらないというより、ますます強まっていくようだ。本誌の読者アンケートで好きなゲームジャンルを調べたところ、RPGを選んだ人は85%（2位はSLGで30%）にも達した（複数回答あり）。まさにRPG全盛の時代といってもよさそうだ。他のジャンルにはもうちょっとがんばってほしいけどね。

発売中人気ソフトベスト10 【SCDのRPGが上位を独占】

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル
1	1	215	天外魔境II	ハドソン	RPG
2	— ↑	88	ロードス島戦記	ハドソン	RPG
3	2 ↓	67	イースI・II	ハドソン	A・RPG
4	3 ↓	32	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン	RPG
5	— ↑	28	ボンバーマン	ハドソン	RPG
6	— ↑	27	出たな!! ツインビー	コナミ	STG
7	— ↑	25	スーパーシュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	SLG
8	9 ↑	23	スプリガンmark2	ナグザット	STG
9	8 ↓	18	SUPER桃太郎電鉄II	ハドソン	ETC
10	5 ↓	17	F1 CIRCUS SPECIAL	ニチブツ	SPG

1位天外魔境II



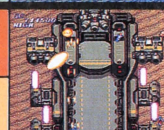
⬆発売直後の『ロードス』をも寄せ付けない強さを発揮。次号は2位争いが面白くなりそうだ。

夏休みもおしまいで、そろそろ勉強もしなきゃという人もいるだろうけど、その前にヒットチャートを復習して基本だけは押さえておこう。人気ソフトは買い逃すとなかなか買えないみたいだからね！

7/31付　ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータ、読者アンケートの結果をもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げベスト10

【『ロードス島戦記』ダントツで首位に】

順位	前回	ソフト名	得点	メーカー名	画面	コメント	価格	発売日	ジャンル・メディア
1	―⬆	ロードス島戦記	1120点	ハドソン		前人気チャートでも長い間トップだっただけに、この結果にもうなずけるね。パソコンとはまた違った感じのRPGだ。	7,200円	7月17日発売	RPG·CD
2	―⬆	ソルジャーブレイド	230点	ハドソン		今年のハドソンの夏のキャラバンソフト。タイムアタックモードはもちろん、普通のモードもけっこう燃える。安心して楽しめる、良質ソフト。	6,500円	7月10日発売	STG·4M·BU
3	9⬆	天外魔境Ⅱ	218点	ハドソン		先月9位まで順位を落としたものの、再び返り咲き。スーパーシステムカードが出回り始めたので、買い控えていた人たちが、いっせいに購入したためか？	7,800円	3月26日発売	RPG·SCD

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル・メディア
4	4	206	ライザンバーⅢ	データウエスト	6,800円 6月26日発売	STG SCD
5	―⬆	190	スプリガン mark2	ナグザット	6,800円 5月1日発売	STG SCD
6	―⬆	144	IQパニック	I.G.S.	8,900円 2月21日発売	ETC CD
7	―⬆	95	STARパロジャー	ハドソン	6,800円 4月24日発売	STG SCD
8	―⬆	86	ソーサリアン	ビクター音産	7,800円 7月17日発売	A·RPG SCD
9	1⬇	82	ドルアーガの塔	ナムコ	6,800円 6月25日発売	A·RPG 4M
10	3⬇	75	F1 CIRCUS SPECIAL	ニチブツ	7,900円 6月26日発売	SPG SCD

今回のチャートは、見ればおわかりのように『ロードス島戦記』がダントツで、あとはボチボチというかんじだ。初回の発売本数が少なくなってきているのに、前号でも書いたけどこういうヒットソフトの売れ行きは今もとても速い。発売日は忘れないようにね。

いつもデータを送っていただいている協力店のデータを見ても、売れるゲームは発売後1週間以内にたいてい売り切れになっている。全盛期のようにたくさんのソフトが売れていない今、お店屋さんはなるべく在庫が少なくなるように少な目にソフトを置く傾向のようだ。自衛手段というわけだね。

ディスカウント情報

【売り切れソフトがまた増えてるみたい】

メッセサンオー

ソフト名	売値(税別)	割引率
スナッチャー パイロット盤	¥1,100	2.7割引
パワーリーグ5	¥4,980	2.7割引
ドラゴンナイトII	¥5,500	2.6割引
ストラテゴ	¥3,980	4.2割引
ロードス島戦記	¥6,700	0.7割引
ソーサリアン	¥5,680	2.7割引
アルザディック	¥2,150	2.8割引
ライザンバーIII	¥4,800	2.9割引
高橋名人の新冒険島	¥3,980	3.9割引
ザ・キックボクシング	¥4,980	2.7割引
天外魔境II 卍MARU	¥4,500	4.2割引
STARパロジャー	¥4,980	2.7割引
シャドー・オブ・ザ・ビースト	¥1,980	6.6割引
川のぬし釣り　自然派	¥4,600	3.3割引
源平討魔伝　巻ノ弐	¥1,980	7.1割引
ビルダーランド	¥2,980	5.6割引

ZET

ソフト名	売値(税込)	割引率
スナッチャー パイロット盤	¥1,200	2.2割引
パワーリーグ5	¥4,980	2.9割引
ドラゴンナイトII	¥5,200	3.2割引
ストラテゴ	¥4,980	3.0割引
ソーサリアン	¥5,980	2.6割引
アルザディック	¥1,980	3.5割引
ソルジャーブレイド	¥2,980	5.5割引
ライザンバーIII	¥5,980	1.5割引
高橋名人の新冒険島	¥3,980	4.1割引
カラーウォーズ	¥3,980	4.7割引
F1 CIRCUS SPECIAL	¥5,350	3.4割引
ドルアーガの塔	¥4,980	2.9割引
ザ・キックボクシング	¥4,980	2.9割引
源平討魔伝 巻ノ弐	¥2,980	5.7割引
スプリガンmark2	¥4,980	2.9割引
テラフォーミング	¥2,980	5.7割引



⬅「ZET」。駅前にあるだけあっていつもごった返している。ここは税込みの値段表示だ。

夏休み中ということで、いつもより売り切れソフトが目立った。またソフトやハード(とくにSFC本体)の値引き幅が少し大きくなってきたようだ。秋葉原には最近LAOXゲーム館という、パソコンからTVゲーム全機種のハード、ソフト、攻略本、雑誌を扱うお店ができた。1軒ですべて揃うからゲーマーにはとても重宝しているみたいだ。

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸、おもちゃのデンマーク(愛知)、メッセサンオー(秋葉原：☎03-3255-3451)

(勝)桃太郎かわら版

第6号
平成4年8月29日発行
版元 さくまあきら&桃太郎チーム

桃伝外伝 速報

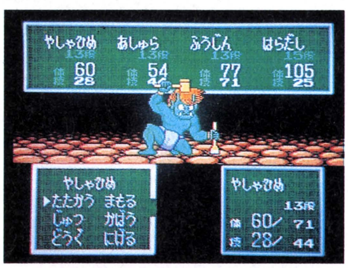
ゲームボーイ版『外伝』クリア経験者もご用心!!

あなどれない今度の鬼たち

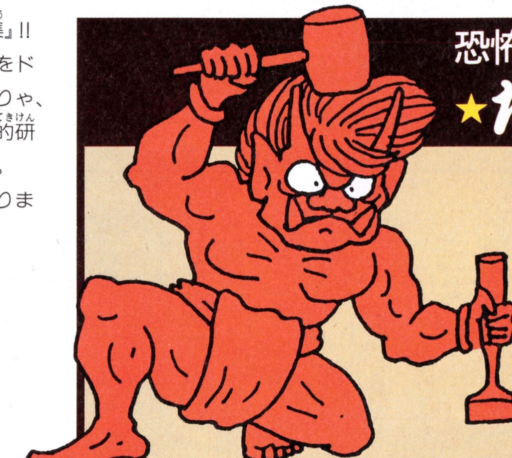
キミはこの強敵をこらしめられるか!?

年末発売予定『桃太郎伝説外伝・第1集』!! 今月は土居孝幸氏による敵キャラデザインをドーンと披露しちゃうぞ!! 『桃伝』でなけりゃ、絶対お目にかかれない鬼族キャラは、歴史的研究資料を駆使してデザインされているんだ。

なんと、さくまサンは京都の古書店めぐりまでして、新たな鬼を模索しているんだ!!



⬅新・戦闘画面に"はちずまぴん"参上!! 出るか？ 武器落とし!!



恐怖の武器はたき落とし!!

★だいはちずま★

『夜叉姫伝説』で登場する"だいはちずま"。見るからに力強いこの鬼は、振りかざした槌で、こちらの手元をねらって攻撃してくるぞ。うっかりすると武器を落として攻撃力が下がっちゃう。ヒ～!!

武器を落とされる前にこらしめないと戦いはメチャ苦しくなるぞ!! しかも！ こいつは体力もあるんだよ～ん。ここは一発、夜叉姫の"流れ星の術"を使うか!?



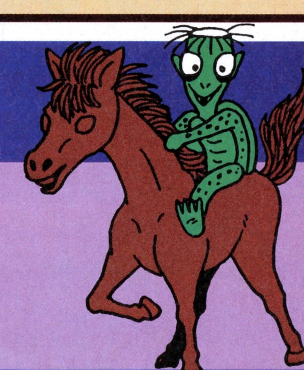
暗黒の使者!!

★やみマンダラ★

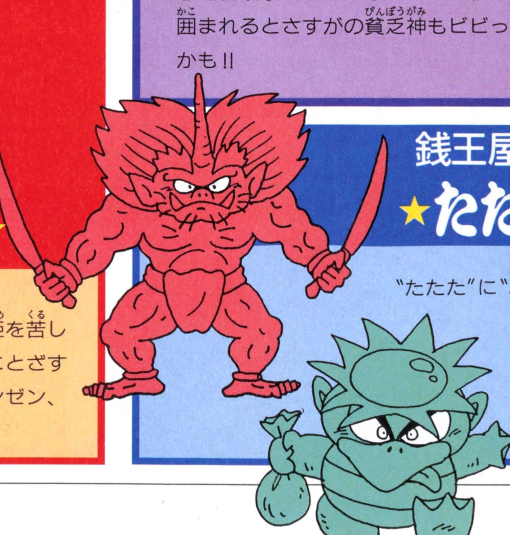
マンダラ地獄からやってきて、夜叉姫を苦しめる"やみマンダラ"は、すべてを闇にとざす煙をはくぞ!! あああっ、これじゃあゼンゼン、ウインドウが見えないッ!!

馬に乗ってくるカッパ？

★しばてん★



『貧乏神伝説』で登場だ。攻撃力は高いし、2連続攻撃までしかけてくるし、こいつに囲まれるとさすがの貧乏神もビビっちゃうかも!!

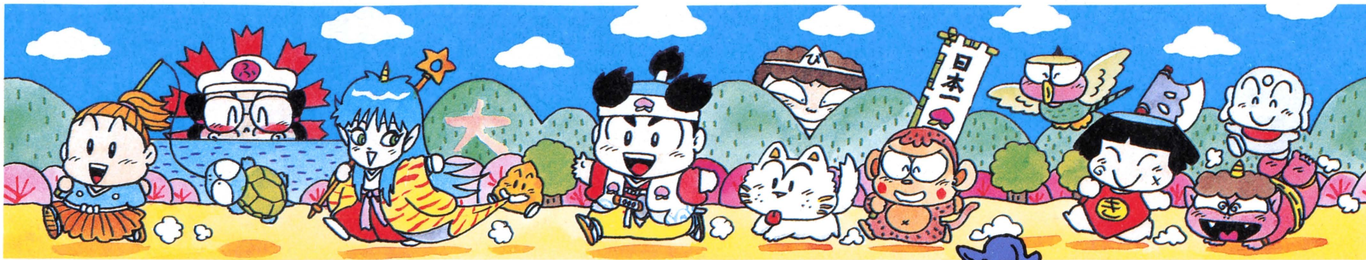


銭王屋敷の要注意コンビ!!

★たたた&えびせんガッパ★

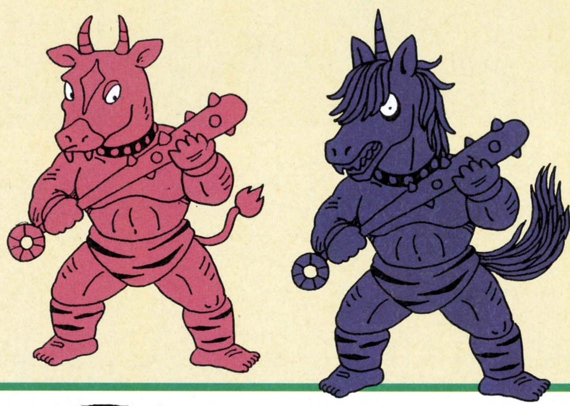
"たたた"に"ふにゃらの術"をかけられた後に、"えびせんガッパ"のやめられないとまらない攻撃が炸裂…助けてーッ!! やられちゃうよー！





やっぱり出た〜〜〜!! 恐怖の
★牛頭・馬頭ブラザーズ★

古くから伝えられる“牛頭”と“馬頭”という鬼。『桃太郎伝説』にも登場した由緒ある強敵が『浦島伝説』に並んで出現だ。マンモスパワーの2匹が並んで痛恨の一撃!! きく〜!!



地獄一の金棒男?
★けつがひょう★



名前で笑ってる場合じゃない!! こういう鬼の名前って全部ほんとにあるんだよ! 笑ってるヤツは、すばやい動きで金棒をブンまわすこいつに3連続攻撃なんかしかけられてボロボロになっちゃうぞ!!

資料を駆使して描かれた
重厚なフォルムを見よ!!

毒をはいて マヒを誘う!
★うるまんと★



一見、力まかせの鬼かと思えばドッコイ、毒をはくわ、マヒさせられるわ、おまけに、“ふにゃらの術”まで使い、こっちを弱らせるぞ。弱った上にバカ力で襲われると最悪!!
浦島、金太郎、かむろの友情連携パワーで立ち向かわなきゃ!!

しぶといゾ!
★ぬっぺふほふ★



ひょうきんな姿にだまされちゃいけない。こいつは“根性の玉”を使って体力1で踏みとどまるゾ。4匹も並ぶとちょっとばかりやっかいだぜ。

桃伝外伝 次期主役リクエストハガキ大募集!!



『桃太郎伝説外伝・第1集』の主役は、浦島に夜叉姫に貧乏神だけど、キミが次の『外伝』で主役を見てみたいと思うキャラクターは誰かな?
じつは、『外伝・第2集』の主役争奪戦をやりたいと思ってるんだ。ハガキにキミが『外伝』で主役にしたいキャラの名前を書いて送ってね。簡単なストーリーやイラストなんかも大歓迎!! 掲載者には特製テレカをプレゼントだ!!

見本



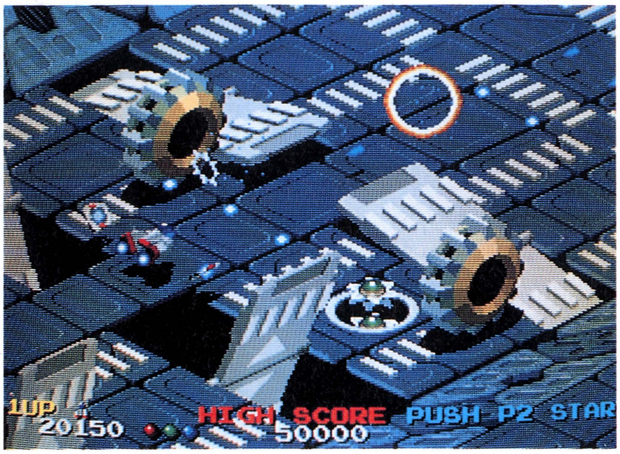
あて先
〒162 東京都新宿区
新小川町1-14
NAOビル
㈱PCエンジン編集部
桃太郎係

おわび 先月号で紹介した女風呂デザイン・出現アイデア部門の桃鉄賞を受賞されたのは埼玉県の吹上義幸くんでした。ここに訂正して、おわび申し上げます。

月刊ARCADE専科

最新アーケードゲームをタップリ紹介!!





サミー工業／近日登場予定（家庭用は発売日未定）

今月のアーケード専科は、NEO-GEOの特集だ。まずはNEO-GEOの初の斜めスクロール型STG『ビューポイント』からいくぞ！

自機のショットはパワーアップせず、アイテムによってオプションやバリアーが装備されるシンプルなシステム。めずらしい斜めスクロールということで、独特のステージ展開や演出が楽しめる、期待の1作だ。





➡ああっ、囲まれてしまった！　波動砲で突破だ!!

⬆オプションは敵弾を消せるぞ。

➡敵の動きも気持ちいいぞ。



波動砲をくらえ！

ショットボタンを押しつづければ、タメ撃ちの波動砲が使えるぞ。波動砲の威力は、タメの時間によって4レベルまで上げることができるのだ。



⬆波動砲のタメのスピードは、オプションのアイテムを2つ以上とると、速くタメることができるようになるぞ。

⬇これはファイヤーウォールボムだ。ボムのストックは3つまでだから、ケチらずにバリバリ使ってしまおう。



ボムをおみまいするぜ！

炎の壁が前方へ向かって進むファイヤーウォール、16発のミサイルを発射するホーミング、画面中央から衝撃波が広がるショックウェーブの3種類のボムが使える。

立体的なキャラがいかす！



敵キャラのデザインは、みんな立体感のあるものになっている。斜めから見おろす視点がうまく生きていて、じつにイイ味をだしているぞ。



➡3ステージは美しい森の世界。ステージごとに、その舞台に合わせた敵キャラが登場するぞ。

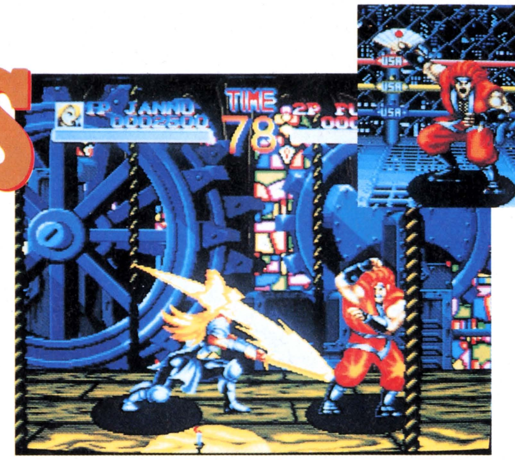
⬆巣穴から巣穴へジャンプする、マーリンの群れ。破壊は不可能なので、よけていくしかないぞ。



⬅ポリゴン的な処理が美しい、ボス「マトゥーバ」。泡を吹いて攻撃してくる。

自慢のハサミを見てくれ！

WORLD HEROES



アルファ電子／現在プレイ可能(家庭用は9月11日発売)

『ワールドヒーローズ』は、いま流行の対戦格闘ゲームだ。「史上最強の英雄は誰なのか？」この疑問に答えるべく、タイムマシーンで時を越えた古今東西8人の英雄たちが、激しい戦いをくりひろげるぞ。自由に選択できる8人のキャラクターは、歴史上の人物から、プロレスラーにサイボーグまで。どれをとっても、タダではすまないヤツばかりだ！



⬆ハンゾウの必殺技「光龍破」だ！　ドハデな必殺技は、レバーとボタンによるコマンド入力で炸裂するぞ。



➡ドイツのサイボーグ戦士ブロッケン対モンゴル騎馬民族の覇王J・カーンの戦い。やっぱり対戦は燃えるぜ。

デスマッチで勝負!!

もう普通の戦いじゃガマンできないって人には、針壁に地雷、電流、負ければ丸坊主の髪切りマッチなど、なんでもアリのデスマッチモードだ！





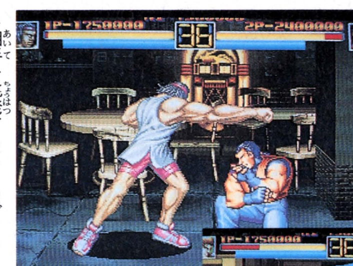
SNK／近日登場予定(家庭用は発売日未定)

驚異の102メガソフトとして注目を集めている、対戦型格闘ゲーム『龍虎の拳』だ！　いまのところは、まだ開発中ということで、あまり詳しい情報はお伝えできないんだけど、とりあえず最新の画面写真を公開するぞ。





⬇相手を挑発することもできるぞ。かけひきが楽しめそうだ。⬅超デカキャラどうしの戦いは、まさにド迫力！



⬅青いゲージは、必殺技を使うのに必要な気力ゲージだ。どんな必殺技が使えるのか、気になるところだ。



➡画面は戦いの状況に合わせて、キャラクターがズームアップされる。NEO-GEOの拡大縮小機能をうまく使った演出だ。

連載 第20回 ナムコのな

Presented by
スーパー激烈社員　御所脇ヒロリン

毎日、とても暑い日が続いているけどみんな元気かな？　くれぐれもジュースの飲み過ぎだけには注意しようね。さて今月は、人気ドライブゲームの最新作『ファイナルラップ3』を紹介しよう。

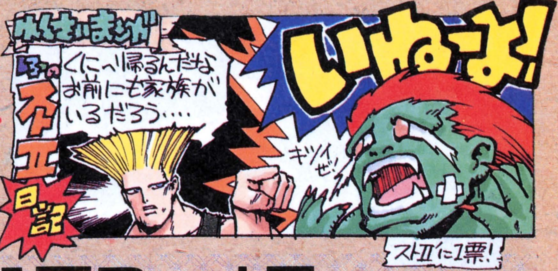
今度の『3』では、全部で4つあるコースのすべてが新しくなっているのだ。もちろん一般公募により採用された「ENGLAND」コースも入っている。また、マシンのグラフィックも前作にくらべ、だいぶカッコよくなったぞ。ゲームシステム部分は、今までとほとんど同じなので思う存分楽しめるはず。かなり熾烈なバトルが展開されるので、レース前は気合いをいれて、勝つことのみを考えてほしい。ライバルのことよりも、まずは自分自身のテクニックや精神面を強化しておいたほうがいいかも。

やはり、このゲームでのドラマは、最終周（ファイナルラップ）にあるのだ。ラストで笑うヤツ、涙するヤツ、1回1回のプレイすべてが、心に熱く焼きつくのである。



⬆今回で『ファイナルラップ』シリーズは3作目となった。はたして、これほど長い間ヒットしたゲームは今まであっただろうか？　そろそろ、キミの近くのゲーセンでもプレイ可能になるはず。ぜひこの夏は『FL3』で燃えつきてくれ！

PC移植市況月報



今月の人気投票Best5



第1位 エメラルドドラゴン

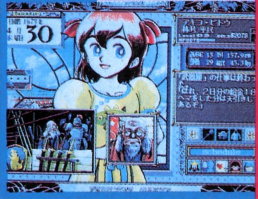
第2位 ストリートファイターII'



第3位 3×3EYES



第4位 プリンセスメーカー



第5位 ストリートファイターII



移植人気投票結果〈7月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	2↑	1426	エメラルド・ドラゴン	パソコン
2	4↑	973	ストリートファイターII'	アーケード
3	6↑	825	3×3EYES	メガCD
4	3↓	782	プリンセスメーカー	パソコン
5	1↓	614	ストリートファイターII	アーケード
6	8↑	368	ぽっぷるメイル	パソコン
7	5↓	345	ファイナルファンタジー	ファミコン
8	13↑	335	ドラゴンクエスト	ファミコン
9	15↑	264	ブランディッシュ	パソコン
10	22↑	251	ゼクセクス	アーケード
11	10↓	230	銀河英雄伝説	パソコン
12	9↓	223	魍魎戦記　摩陀羅	ファミコン
13	33↑	191	マーベルランド	アーケード
14	18↑	149	サイレントメビウス	パソコン
15	14↓	136	ダイナソア	パソコン
16	38↑	133	ファイアーエムブレム	ファミコン
17	16↓	127	ドラゴンボールZ	ファミコン
18	27↑	122	ロマンシング　サ・ガ	ファミコン
19	35↑	121	コズモギャング・ザ・ビデオ	アーケード
20	21↑	119	キャプテンコマンドー	アーケード

恐るべし!!『エメドラ』の逆襲

ウーッス！　みんな元気かな。今月も「移植月報」の時間がやってきたぞ。今回のチャートの動きで目を引くのは、やはり、『エメドラ』がトップに返り咲いたことだろう。それにしても、『エメドラ』人気の根強さには驚かされるよね。その一方で『ストII』は、大きくランクダウン。はたして『ストII』の時代は終わってしまったのだろうか？　ところで、集計ミスで歴代Best20に載っていなかった『プリメ』なんだけど、今月からは無事ランキングしているよ。

歴代Best20

順位	累積ポイント	タイトル	順位	累積ポイント	タイトル
1	30198	ドラゴンクエスト	11	5574	魍魎戦記　摩陀羅
2	16801	エメラルド・ドラゴン	12	5105	三國志
3	16434	ファイナルファイト	13	4822	プリンセスメーカー
4	16399	ファイナルファンタジー	14	4725	ドラゴンボールZ
5	16083	ストリートファイターII	15	4597	エリア88
6	13098	グラディウスII	16	4488	信長の野望(全国版)
7	12860	テトリス	17	4117	三國志II
8	6439	R-TYPEII	18	3693	フェリオス
9	6297	SDガンダム	19	3617	グラディウスIII
10	6153	サイレントメビウス	20	3321	ドカベン

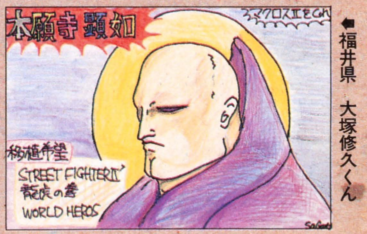
戦国武将 No.1

キャラクターランキング

順位	得票ポイント	名　前
1	36	織田信長
2	24	武田信玄
3	21	前田慶次
4	12	上杉謙信
5	6	真田幸村

戦国時代を彩った数々の武将たち。今回の投票の結果、No.1に選ばれたのは、戦国の覇王、織田信長だ。『信長の野望』シリーズや、大河ドラマなどでおなじみの人物だけに、人気も高いようだね。さて、今回からは、キャラクターランキングの集計期間を3か月に延ばしてやってみるぞ。投票ヨロシクね！

イラストNo.1



←福井県　大塚修久くん

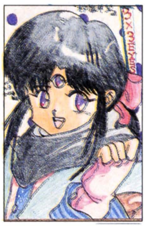
読者の大声

☆『探偵神宮寺三郎　横浜港連続殺人事件』タバコがよく似あう神宮寺三郎の推理をSCDでも!!　東京都　LUNGくん☆PCエンジン用のマウスが発売されるそうですね。マウスといえば『ブランディッシュ』でしょう。岡山県　Game Hunterくん☆オリジナルの格闘ゲームを作ってください、ハドソン様。　神奈川県　橋本誠くん☆『ワルキューレの冒険』は、現代風にアレンジしてSCDで!!　埼玉県　五十嵐要くん

イラストNo.1



⬅京都府　たてな知さん


⬆埼玉県　ファイヤーくん

⬇青森県　ブランカ八助くん





⬆静岡県　はさま可南さん

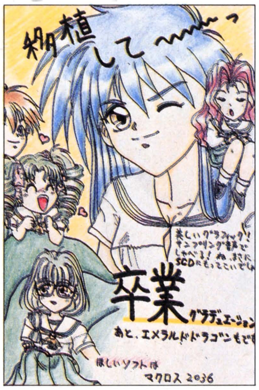


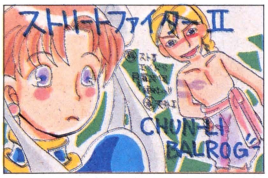
⬆大阪府　すべらない箸さん



⬅秋田県　市藤にたかくん

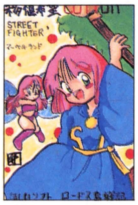
⬇神奈川県　ねあのさん





⬆石川県　まんさん


⬅埼玉県　神崎真琴さん


⬅青森県　弁当さん



⬅大阪府　森木水さん


⬆千葉県　桜木智さん

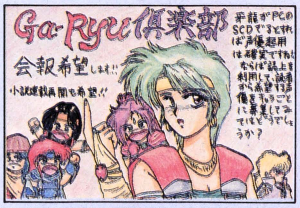
Ga-Ryu倶楽部

ライトスタッフ公認㊖PCバックアップ

GA-RYU 牙龍 GALLANT ROYALBLUE

さて、夏の暑さが強烈すぎるのか？　ちょっと、みんなのパワーも低下気味。特に、PC化推進企画のアイデアが全〜然送られてこないのだよ〜ん(シクシク……)。ウウ、みんなの猛烈な熱意があってこその倶楽部なのに、これじゃ困ったチャン状態ですぜ。で、このまんまじゃよくない！　仕方がないので、テーマを決めてそれについてのみんなの意見を待つことにするぞ。そのテーマとは、ズバリ"PC化が成功すれば、こんなにいいことがあるはず！"だ。ぜひとも、みんなの身勝手な、かつ説得力のある意見を送ってくれ。待ってるぜい!!

⬇千葉県　鳳来くん



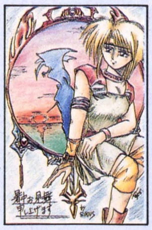
⬇兵庫県　ゆぶさん




⬆大阪府　惣ぽむさん



⬆愛知県　ダブルNくん


⬆静岡県　しりうすさん

⬇石川県　ワルドラくん



会報発送遅れてごめんね

えーみんなが待ち望んでいる(?)会報なんだけど、諸般の事情で遅れてしまいました。ただいま全力で作業に当たっているので、もう少し待ってね。

飯さん・木村さんからのメッセージ

E：キミたちは『フィーンドハンター』を知ってるか!?　明：私的なことで申し訳ないが、応援してくれと申しております。E：こいつはなぁ、オレが寝る間も惜しんでシナリオ書いて、木村が死にそうになりながらビジュアル作った、そりゃもうスゴいゲームなんだ。明：にもかかわらず反応が少ないんで、ビビっています。E：あんまりスゴいんで、目から眼球落ちても責任持たんぞ！　明：……というわけで、牙龍の新たな展開が来月あたりに発表できるそうです。

おたより募集中

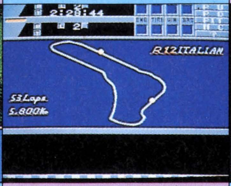
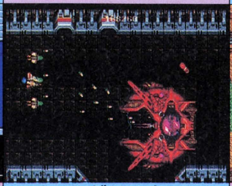
このコーナーへのハガキの書き方はすべて共通で、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラにそれぞれのコーナーへの投稿内容（移植希望は3本まで）と欲しいソフト（発売中のもの）を1本書いて送ってネ。毎月5名のみなさんにプレゼントしちゃうぞ。今月の当選者は欄外に発表してあるので、よろしくね。

あて先：〒162 東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル　㊖PCエンジン編集部「移植」係

〈当選者発表〉今月の当選者は、広島県　Piscesくん／東京都　ベガくん／京都府　岬さつきさん／富山県　藤本邦彦くん／兵庫県　近藤直人くん、以上5名のみなさんです。

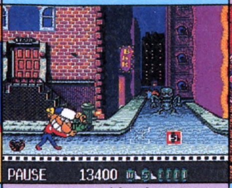
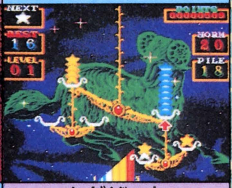
新作ソフト お毒味チャート

秋の新作ソフト大特集!! どれを買おうか迷っているキミ。ぜひこのコーナーを参考にしてくれ!

評論家 ＼ ゲーム名	ファージアスの邪皇帝	プロジェクトF	ZERO WING	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
				
	ヒューマン	レーザーソフト	ナグザット	レーザーソフト
	発売中／¥7,500	9月11日発売／¥6,980	9月18日発売／¥7,800	9月25日発売／¥7,600
全ゲーム制覇超人 岩崎啓真 「スナッチャー」のパイロットディスクを買ってきた。凄すぎる。早く発売してちょ〜だい〜〜コナミさ〜ん。首を長くして待っています。うん。 	雰囲気はいいと思うけど、雲をつかむようなヒントとインケンなトラップはひどすぎる。レベルがあがらないと必ず先制されるっていうのもなあ。 ●●●●● ○○○○○	着想は優れているし、ドキドキする所もあるのだが、肝心のレースの部分がグルグル回るのを見ているだけで、ほとんどイベントもないのでは興ざめだ。 ●●●●○ ○○○○○	難しいゲームだが、移植のデキはいいと感じた。スプライトの消えるのが気になるところがあるのと、ビジュアルがゲーム内容と合わない感じがするんだが。 ●●●●● ●●○○○	フィールドマップが存在しないのは新手だと思うけれど、そのためにマップ全体がダンジョンと化しているのには閉口した。せめてもう少し道しるべがあれば。 ●●●●● ○○○○○
対COM無敵人間 ウォルフ中村 この夏、TRPG大会でGMをやらさせてもらいました。こういう大会でマスターをやるのは初めてなので緊張……してなかったりして(笑)。 	アイコンを取り入れたシステムなど、操作性は良好。だが戦闘にちょっと時間がかかりすぎる。一度自動戦闘にすると、その戦闘の間手動に戻せないのもつらい。 ●●●●● ●●○○○	ゲームのコンセプトはおもしろい。が、トラブルが起きてもピットインしない方が順位が高いなど、ゲームバランスがあまりに悪すぎて遊ぶ気にならなかった。 ●●●●○ ○○○○○	敵をシールド代わりに使えてしまうところがポイント。大きな敵を捕らえると動きが制限されるところもいいね。でも内容自体は「何で今さら?」ってな感じ。 ●●●●● ●○○○○	システム、操作性とも遊びやすくなっているので、あまりイライラしないですむ。ストーリーも当シリーズの集大成って感じで、ファンにはうれしいと思うぞ。 ●●●●● ●●○○○
お気楽専門校生 東 千里 9月といえばロマンティックな秋の始まり。そして何を隠そう私の誕生日もあるのだ! ん? 誰なの。乙女座が似合わないって笑ってるのは! 	壮大なスケールの舞台設定は、芸の細かい工夫がたくさんされていてワクワクするよ。物語の内容がとにかくおもしろいの。長時間プレイしても疲れないわ。 ●●●●● ●●●○○	監督としてチームを育てる楽しさが味わえるゲームね。ただ資金集めや、開発に力を入れるのはいいけど、レースがイマイチ盛り上がらないのが残念ね。 ●●●●● ●○○○○	内容はアーケードと同じだけど、そこにビジュアルが盛り込まれているのはうれしいおまけね。何といっても敵キャラをビームで捕獲する楽しさは最高よ。 ●●●●● ●●○○○	コミカルなビジュアルは、私好みで笑わせてくれるよ。充実した内容のストーリーだし、6種の攻撃コマンドで多彩な戦闘が楽しめるのがポイント高いよ。 ●●●●● ●●●○○
爆裂ウラワザ野郎 びいず羽岡 や〜い! もう夏休みが終わりでやんの。宿題やったか? オレなんて…夏休みなんか…1日もなかったんだぞ。グスン。ほんとに悲しい…。 	システム、絵、演出、すべてに合格点をあげられるデキ。一本道なシナリオが気にはなるけど、そのおかげで仲間との会話が肉声で楽しめるのがいい。買いだ。 ●●●●● ●●●○○	F1が走り終わるまでがスゴク長い。その間にテレビ見て、ダウンタウンはおもしろいなぁと思えるくらい長い。もう少し結果が出るのを早くしてほしかった。 ●●●●○ ○○○○○	完成度は高いのに、なんだか物足りなく感じてしまうのはなぜだろう。オレが贅沢になったのかなぁ。昔ハマった覚えのある人は、買ってOKだよ。 ●●●●● ○○○○○	シリーズ第3弾、さすがにクオリティは高い。アニメだけで、ゲームは…って感じだった前2作に比べて格段のデキ。"デシ"っていうネコは好きになれない。 ●●●●● ●●○○○

 イラスト／中野豪

私のメインディッシュ

炎の闘球児 ドッジ弾平	激写ボーイ	テラクレスタII マンドラーの逆襲	スターモビール	
				
ハドソン	アイレム	ニチブツ	ナグザット	
9月25日発売／￥6,500 4M	9月発売予定／￥7,000 4M	9月発売予定／￥6,900 4M	10月2日発売／￥7,200 CD	
コマンド型のスポーツゲームなのだが、それがどうしてかなり難しい。思ったよりリアルタイムの要素が強いので、鈍い人には厳しいかもしれないぞ。 ●●●●● ●○○○○	舞台設定もヘンなら内容もヘン。とんでもないゲームだけど、妙にハマル。最近のゲームにはアキタ！ 変なのがしたい！ という人にはおススメ。 ●●●●● ●●○○○	前半はサクサク進むのだが、後半は超インケンな敵が続出するので、知らないとクリアは難しい。ゲームそのもののデキはそれほど悪くないと感じた。 ●●●●● ●○○○○	今では出尽くして、古くなってきた感じの落下型PZGだが、このゲームは、切口が今までのものとはずいぶん違うので、かなり楽しく遊べました。 ●●●●● ●●○○○	**全ゲーム制覇超人 岩崎啓真** 絶対のおススメはない。あえて言うなら、比較的いろいろな人が楽しめるゲームということで、『スターモビール』。次にとんでもない変なゲームだけど、『激写ボーイ』。『ZERO WING』は好みの割れる所でしょうが、STG野郎なら押さえておくべきと思う。あとのゲームは…今回は見送りでしょうかねぇ。う〜ん。
新感覚のスポーツゲーム。試合はアクション性が強くて、ボールのキャッチ方法を体で覚えないと話にならないけどね。あと、RPG部分はちょっとタルかった。 ●●●●● ●○○○○	単なるイロモノと思いきや、実は結構ちゃんとしたゲームなのだ。ルール、操作方法ともシンプルなのがうれしい。操作性も良好なので、ハマっちゃうのだ！ ●●●●● ●●●○○	5機の自機を合体させることができたり、フォーメーションをエディットできたりするところが魅力のSTG。でも残念なことにいまひとつ爽快感がないのだ。 ●●●●● ●○○○○	バランス感覚が問われるゲーム。気軽に遊べるのが○。長時間プレイしていると、おもしろいのかつまらないのかわからなくなってきて、飽きちゃったけど…。 ●●●●● ●○○○○	**対COM無敵人間 ウォルフ中村** 今月は『激写ボーイ』をおススメしちゃいます！ ゲーム内容がキチンとまとまっているので、かなり楽しめます。ただダメージをくらった時の処理がイマイチで、連続してダメージを受けることがあるのは×だけど（その時にも照準を動かせたらよかったんだけどねぇ。赤色の照準を画面に出したままで、とか）。RPG2作もなかなか。
町内の人たちとの対話が楽しめたり、ショットを打つ時のド派手なアクションが笑えたり、ドッジボールを盛り上げる工夫がいっぱいよ。なじみやすいわ。 ●●●●● ●●○○○	シンプルな内容だけど、シャッターチャンスを探していると、画面にクギづけにさせられるほど興奮するわ。ユニークな被写体は、カメラ小僧必見だわね。 ●●●●● ●●●○○	動きが速くて、スピード感たっぷり。カラフルなステージはうれしいけど、ファミコンを思い出すデザインに、進歩を感じられないのが残念だわね。 ●●●●● ●○○○○	星の重さと、左右のバランスを考えるだけの、単純なゲームのようだけど、意外に難しいよ。少しでも計算をまちがうともうダメ。頭脳派さんにピッタリね。 ●●●●● ●●○○○	**お気楽専門校生 東 千里** 私好みのコミカルなゲームが多くて気分はルンルン♡ 今回のイチオシは『ファージアスの邪皇帝』『コズミック・ファンタジー3』よ。RPGギライの私を夢中にさせるほど楽しいストーリーは、一見の価値アリね。個人的にお気に入りの、『激写ボーイ』もおススメよ。やめられないほど緊張感がたっぷり味わえるし、笑えるわ。
ムズイ。リアルタイムの要素を取り入れたSLG風で慣れるまでが大変なんだけど、それにしてもムズイ。でも、絵はきれいだし、必殺技も多いから飽きないよ。 ●●●●● ●○○○○	う〜んアメリカン。動きや音の同調はバッチグーなんだけど…。タイトルだけだとアイドルのパンチラ（死語）を写すHゲームに聞こえるけど、違うから要注意。 ●●●●○ ○○○○○	う〜ん…地味。あいかわらず、合体のシステムは楽しいんだけどねぇ。STGとしてのクオリティは決して低くないから、STGが好きな人は買ってください。 ●●●●○ ○○○○○	絵はキレイ。音も神秘的。でもムズイぞ、これは。ブロックが落ちてくる系のPZGの中ではよくデキているとは思うけど…。苦手な人はクリアできないかも。 ●●●●● ○○○○○	**爆裂ウラワザ野郎 びいず羽岡** 今回は『ファージアスの邪皇帝』。(勝)PCから生まれたゲームという部分を差し引いても、かなりいける。シナリオの自由度が少ない分、キャラの個性出しに力を入れてあるし。この世界観が嫌いじゃなければ絶対楽しめるぞ（当社比）。あとは、『コズミック・ファンタジー3』の完成度も高い。ファンは命をかけて買え。

KADOKAWA—夢の島 THE ISLAND OF DREAMS

DATA CHECK!

▶㊖攻略本『ファージアスの邪皇帝』
9月中旬発売予定　予価960円
▶パソコンゲーム『フォーチュン・クエスト』
1992年冬発売予定
▶オリジナル・ビデオ・ムービー『サイレントメビウス外伝　幕末闇婦始末記』
1993年春発売
▶『ロードス島戦記　スペシャルCDパッケージ』
8月31日発売　定価10,000円(税込)

EVENT 「VIDEX JAPAN '92」角川ブースで重大発表連発!
『サイレント』実写版スタート、OVA版『イースII』アドル役は草尾さん

7月31日から8月2日までの3日間、東京・晴海の国際見本市会場・西館で開催された「VIDEX JAPAN '92」。前号のこのコーナーでも紹介したとおり角川書店のブースは、連日アニメ関連の大物ゲストが出演。重大発表もポンポンと飛び出し、大にぎわいとなった。

初日の7月31日は『サイレントメビウス』デー。この日の出演は、菊池通隆さん、本多知恵子さん、岡本麻弥さんの3人だったが、ここで菊池さんより重大発表。なんとかねがね噂のあった『サイレントメビウス』の実写特撮時代劇版『幕末闇婦始末記』がついに動き出すというのだ。監修・脚本を担当する菊池さんは、「今度の作品は脚本も書きますし、会社(スタジオトロン)としても出資するので、また新しい『サイレントメビウス』の世界をお見せできると思います」と自信たっぷりのコメント。正式発表はまだ先になるとのことだが、思わぬ重大発言に集まったファンからは大歓声が上がった。

そして重大発表といえばもうひとつ。同席の声優、本多さん、岡本さんのふたりも役者としてこの作品に出演することが発表された。「声優としてではなく、実写作品の俳優として参加するので緊張していますが、反面、時代劇ということでワクワクもしてます」と本人たちは緊張と喜びの入りまじったコメント。菊池さんの言葉通り、実写版では"新しい『サイレントメビウス』の世界"がめいっぱい楽しめそうだ。詳細は決まり次第お知らせできると思う。見逃せない作品が、またひとつ増えたね。お楽しみに。


⬇岡本麻弥さん。


⬆本多知恵子さん。


⬅角川書店ブースは、連日ゲストを迎え、大勢のギャラリーで賑った。

翌8月1日は、『ロードス島戦記』デー。ゲストはパーン役草尾毅さん、ディードリット役の冬馬由美さん、原作者の水野良先生の3人。前日の重大発表の興奮もさめやらぬまま、この日もゲストより思わぬ発言が飛び出した。草尾さん個人の今後の予定として、OVA『イース 天空の神殿 アドル＝クリスティンの冒険』「ロードス島戦記のパーンに続いて、イースでも主役のアドルを演じることになりました。頑張ります。アフレコの時には絵が入っているとより一層頑張れますので、スタッフの人たちには期待しています」と、草尾さんはスタッフにさりげなくプレッシャーをかけながらも意欲たっぷりのコメント。これでOVA版『イースII』への期待が、ますますふくらんだといえるね。

最後に『ロードス』から。カセットブックがCD化、『ロードス島戦記スペシャルCDパッケージ』として8月31日に発売。楽しみに待っててね。


⬆草尾毅さん。


⬆冬馬由美さん。


⬆原作者、水野良先生。


⬆出渕裕先生の描き下ろしカバーイラストの『ロードス島戦記スペシャルCDパッケージ』。

●寄せ書きプレゼント●

「VIDEX JAPAN '92」を大いに賑わしてくれた「サイレント」と「ロードス」。ここで㊖PCエンジン読者にうれしいプレゼントがあります。「サイレント」から、岡本麻弥さん、本多知恵子さん、「ロードス」からは、水野良先生、草尾毅さん、冬馬由美さんの寄せ書きサイン色紙を、抽選で各5名の方にプレゼント。

ハガキのウラ側に「サイレント」か「ロードス」のいずれかと、あなたの郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル 角川書店㊖PCエンジン「寄せ書きサイン色紙プレゼント」係まで。締め切りは9月29日(火)必着。さあ、今すぐポストへ!!



GAME パソコン版『フォーチュン』が見えてきたぞ!
キャラの頭越しに世界を見るテーブルトークRPG的な3D視点構成

深沢美潮先生の人気ファンタジー小説『フォーチュン・クエスト』がパソコン・ゲームになるという話は、高感度情報人間の㊖PC読者ならすでにご存知の通りと思う。今回は気になるそのゲーム内容について、最新情報をお届けしたい。ゲーム形式は小説でもおなじみの6人＋ホワイトドラゴンのシロちゃんを操作して冒険する3DタイプのRPGだが、ユニークなのはその視点構成。この手のゲームの場合、キャラクターの視点で展開していくのが普通だけど、パソコン版『フォーチュン』はプレイヤーの視点でゲームが進行していく。つまり主人公たちの頭越しに世界を見ていくという、テーブルトークRPG的な視点が採用されているのだ。そして一番気になるストーリーは、原案に多摩豊さん、シナリオ構成に朱鷺田祐介さんというパワフルなコンビが担当するゲーム用オリジナル。原作の雰囲気を再現しながらも、ゲームとしての見せ場をたっぷり盛り込んだものになりそうだ。開発状況はすでに70%強。キャラがレベルアップをしないというユニークな設定も含め、パソコン版『フォーチュン』はバリバリに期待しまくってかまわないといえそうだ。


⬆これが3Dタイプのゲーム画面だ。


➡本誌初公開のキャラクターの設定資料(トラップ)。



BOOK ㊖攻略本、第2弾!!
『ファージアスの邪皇帝』

本誌連載から生まれたPCエンジンソフト『ファージアスの邪皇帝』が、いよいよ発表された。はっきり言って手ごたえ十分の本格RPGだけに、攻略本があればなぁ、という人も多いはず。そんな皆さんに㊖PCエンジン編集部が自信をもって贈る一冊がこの『ファージアスの邪皇帝公式ガイド』だ。発売は9月中旬の予定だけど、完全ダンジョンマップを中心に、全モンスターデータやアイテムリストも完備した決定版だから、期待すべし!! 予価960円。




⬆本格RPGの決定版『ファージアスの邪皇帝』。

NEWS FROM Ys OVA ニュースフロムイースOVA

絶好調で製作進行中のOVA「イースII」。発売を待ちきれない人も多いと思うけど、しばらくはこのコーナーの情報で我慢してちょ。



キャラクターも続々完成、OVA製作は絶好調!

主人公アドルの優しさと強さ、少女リリアの温かさ、女神フィーナとレアの慈愛…。『イース』の魅力として、まずそのキャラクター設定の素晴らしさを挙げる人は多いはずだ。順調に製作の進むOVA『イース　天空の神殿　アドル＝クリスティンの冒険』でも、キャラクターデザインに関しては、細心の注意が払われている。ディテールの追及はもちろん、キャラの性格をも醸しだすような配慮のもと、各キャラのデザインのほぼ決定したものの一部。主要キャラ3人はこんな感じで登場することになる。リリアのデザインがないのがちょっと残念だけど、各キャラの性格を上手に反映したキャラ作りはこの写真からでもよーくわかるはずだ。『ビースト三獣士』『ふしぎな海のナディア』などの原画で実力派としての評価を高めた西村博之氏が、監督とのディスカッションを何度も重ねて作り出しているだけに、完成度は非常に高い。こんなキャラたちがアニメするのかと思うと、ほんとうにワクワクさせられちゃうよね。

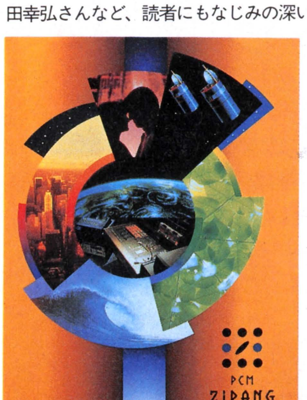
さてキャラクターの話はひとまずおいて、ここでとっておきの情報をお届けしたい。ファンならだれでも気になるビデオ購入特典は、他では手に入らないとってもプレミアなアイテムになりそうだ。特製テレホンカードをはじめ、名場面集やCD付カレンダーなどかなり期待していいようだぞ。そして期待といえばもうひとつ、発売記念イベントも大物ゲストを招いて大々的に開催されるとのこと。詳細はもうすぐ発表できると思うのでこちらも楽しみに待っていてほしい。なにはともあれ12月の第1巻の発売までは、このコーナーの情報を毎号かかさずチェックしておかないと、『イース』OVAの波に乗り遅れちゃうぞ。

イース　天空の神殿

発売スケジュール（予定）　第1巻…'92年12月、第2巻…'93年2月、第3巻…'93年4月、第4巻…'93年6月　各巻30分・VHS・ステレオHIFI　予価各5,800円（税込）　LDも同時発売予定。

マニア情報をデジタルで聞け
ウルトラ・マニア・バンザイ

この6月、CS放送の個人視聴オープンにともなって開局したラジオ放送局「PCMジパング」。CDを上回るという高音質デジタルサウンドがもっぱら話題になっているけど、音質だけでなく番組内容のユニークさにも注目したい。中でも同局のマニア向けチャンネル、Z－3で放送中の「ウルトラマニア・バンザイ」は㊗PC読者に特にオススメの番組。SFファンタジー、ゲーム、映画、オーディオ、アニメ＆コミックの5ジャングルについて、その道の有名人が毎回マニアックなトークを聞かせてくれるぞ。これまでにも、アニメなら大塚英志さん、ゲームなら黒田幸弘さんなど、読者にもなじみの深い方々が出演してプログラムを盛り上げているのだ。



この番組以外にも、Z－3にはマニア指向の番組がいっぱい。今後のプログラムで注目したいのは、8月22・23日に開催された『ゲームミュージック・フェスティバル'92』のライブ（9月1日放送）、8月11日に開催された『テーブルトークRPGコンベンション』の実況中継などなど。ゲーム・ファンの要望にもバッチリ応えてくれるZ－3、興味ある人は右の番組表でチェックしてちょーだいね。

PCM ZIPANG "Z-3" TIME TABLE (8/3～11/30)

	月	火	水	木	金	土	日
	放送開始　10:00（土、日曜日　9:30）						
10:00	ZIPANG・ベスト・ブック					ZIPANG 中央競馬実況中継	
10:30	ハイパー・スピリッツ						
12:00	スパイス・オブ・ライブ						
15:00	ザ・ミュージック・マニアックス						
16:30	ZIPANG・ベスト・ブック						
17:00	ハイパー・スピリッツ					MUSIC	未定
18:30	ウルトラ・マニア・バンザイ SFファンタジー	ゲーム	映画	オーディオ	アニメ＆コミック	ウルトラ・マニア・バンザイ	
20:30	ハウ・トゥ・ウイン競馬						
21:00	アクロス・ザ・シーン						
	放送終了　21:10（土、日曜日　21:00）						

ムッシュゴリグリ鈴木ドヤコペッティの優雅な生活



あらすじ

母子手帳の姓名らんに「荒井」と書き込んだユミは、図に乗ってパスポートの国籍をアメリカに書き替えてしまった「私、一度アメリカ人になりたかったの」。（オイ、登場人物！ そこまで勝手に決めるな!! 母子手帳の期限切らすぞ！）書き手はユミに深い憎悪を覚えた(笑)。

クイズ　桜子のトレーナーに書いてある漢字は何と読むでしょう?

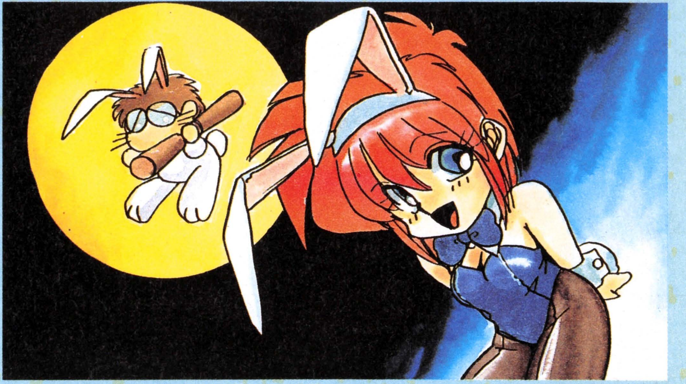


あて先　〒162　東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル
㈱PCエンジン編集部「正解はジャンプ33号に」係

次回はヤコペッティができるまでを赤裸々に再現!

見せます、出します

ゲーム業界裏のウラ



ナムコ 最終回

ナムコの「あとがき」



社長室
西村幸久氏
ナムコの広報誌"NG"で、のそちゃんの愛称で活躍中のやさしいお兄さん。

長い間、駄文におつきあいいただきましてどうもありがとうございました。マジメ(!?)な性格を武器に(!?!?)極力面白マジメ風に迫ってきたつもりですが、成功したかどうかは未だによくわかりません。せっかく発言させていただける場を与えられたのだから普段から思っていることを素直に話そうと思った。いまさらながら我が駄文を振り返ってみて一本我が主張があるとするなら、「芸は身を助ける」。これひとことにつきる。これからはやっぱり「芸で勝負」の時代である。国際時代になって外人さんが街にあふれるようになった。先日そういう人たちと何やかやと話す機会があったけど、芸達者というか話の節々に文化の香りというやつをホンワカと感じさせられてしまった。そのへんが悔しいけど日本人とちょっとばかり違うのである。芸とはやっぱり文化なのである。人生をエンジョイしてるというか自分自身を楽しんでいるというか…。そんな風なことがいかに大切なことなのかつくづく考えさせられた。読者のみなさんも、自分の「芸」を磨いてホントの文化人になろう。ボクも負けへんで！　（おわり）

ビクター音産 最終回

ゲーム開発最前線



ニューメディア事業部　次長
小森治信氏
ニューメディア事業部をまとめる、ナイスミドルのプロデューサー。

当社のPCエンジンソフトのタイトルに海外ソフトの移植が多いことは、賢明な読者の皆様はすでにお気づきのことと思います。

これ、実は当社の事業責任者が外国人が好きだから……というのは冗談で、海外ソフトには日本人では思いつかないようなアイデア、コンセプトがあることや、技術的にある面ですぐれていること、さらに制作費が日本でオリジナルを作るより安価であることなどが理由にあげられます。

なかでも、アイデアといった面では単一民族である日本人では考えもつかないものがあります。

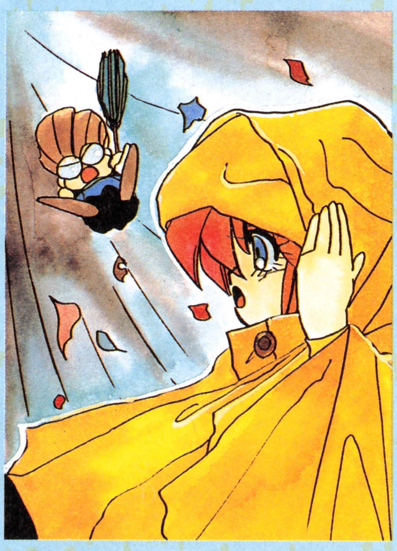
考えてみればコンピュータソフト文化は、もともとアメリカから興ってきたものであり、そんな点でも一日の長があるといえるでしょう。

当社では今後も「海外ソフトならでは」というものを捜し出し、皆様にお届けしていきたいと思います。

長い間愛読していただいたこのコーナーも今回が最後、今後も皆様に楽しんでいただけるソフトを汗水たらして開発していきます。

どうかお楽しみに。

（おわり）



テンゲン 最終回

読んだら飲みな 飲むなら読みな



ゲームデザイナー
天内 潤氏
ゲーム制作とお酒に命をかけるお酒大好き！　のゲームデザイナー!!

終わりよければ酒うまし。よってまじめに締めくくるのだ。今回はプログラマーを目指す人向けのお話だよ。

「プログラマーになって、楽しいゲームを創るんだ！」と高価なパソコンを買ってアセンブラやベーシックを学んだ。命令は全部理解したし、ゲームの知識も豊富。でも、創れない人がいるのだ。いっぱいいる。なぜだろう？　答えは簡単。実はそういう人は、プログラム言語の学習の前に日本語、特に作文をもっと勉強しなければならない人なのだ。作文とプログラム作成は、実は本質的に同じなのだ！　人に伝えたい内容があって、それを順序だててわかりやすく、時に限られた文字数で記述しなければならない作文。本物のプログラマーを目指す人は、まず作文の練習をしなきゃね！

みんなの創った楽しいゲームで遊べる日が来ますように！

（おわり）

　イラスト／うらべ・すう

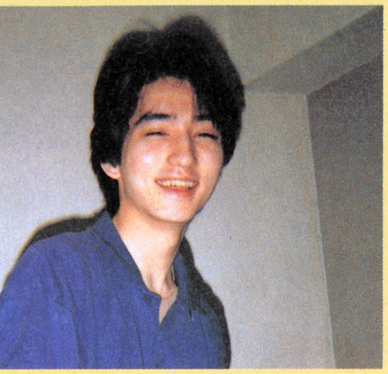
特別企画

ゲームを斬る! 最終回

今月のゲスト様

マニピュレーター
浜田智之氏

GM業界で、今もっとも注目すべき若手アーティストのうちのひとり。小学生の頃からバイオリンを習い、高校からはバンドでベースを担当するなど、根っからの音楽少年なのだ。



➡音楽制作会社、ティーズミュージックに所属し、さまざまなジャンルの音楽を手掛ける。社内最年少の、サウンドクリエイターだ。

ゲーム音楽

音楽というのは元来、個々それぞれが持つ独自性の表現だが、ゲーム音楽というのはここにかなり厳しい制約がある。

たとえば音数が限られているということや、音楽1曲が長かったり極端に短かったり、ゲーム画面先行の条件で、自分たちのそれぞれの個性を表現していくことは、なかなか容易ではない。加えて、今までミュージシャンとしてはまったく無縁だったコンピュータをあつかわなければならなくなり、数多くの知識が必要になってきた。

このような厳しい条件の中で、様々なテクニックやアイデアを駆使し、我々が得意とする音楽性と、無意識のうちに培ってきた感覚的なイメージをゲーム音楽の中に織り込めるように努力をしている。

かつてミュージシャンの間では、ゲーム音楽は「たかがゲーム音楽」でしかなかったが、最近では新しい音楽ジャンルとして進歩し、他の音楽と変わらないものとなっている。また、ゲームそのものの善し悪しを左右するひとつの要素であることを認識すると、私たちの音楽制作の重要性もあらためて感じる。

しかしそうした仕事の一環として考えることとは別に、自分の曲がゲームの商品となってゲーム画面に流れた時は、やはりなによりうれしい。

NECアベニュー

第17回

業界用語の基礎知識



プロデューサー
多部田俊雄氏
仕事に追われ、疲れきった身体をゴルフで癒すという謎のプロデューサー。

《ナ行》

なくてななくせ(無くて七癖)

「どんな人でも最低7つぐらいはクセがある」という意味だが、超個性的な人間の多い当業界においては「無くて128」あたりが適当であろうと思われる。

以下は正真正銘、業界人が持っている実在する奇癖の数々である。

・机の下で安眠する

机といっても単なる机ではなく、PC98とハードディスクとモニターがつけっぱなしになっている机の下でないと安眠できないそうである。

・開発室で安眠する

自宅で眠ろうとすると仕事が心配で眠れない。そこで開発室に泊まり込むことになるのだが、今度は安心して爆睡するため、結局仕事がはかどらない。

・どこでも安眠する

どこでも瞬時に寝てしまう。たとえばシルバーシートであろうと、編集部と打ち合わせの最中であろうと、いつでもガーガー寝てしまう。で、昼間寝ているものだから、夜眠れず、結局仕事がはかどらない。

・タイムスリップしてしまう

しめ切りまでには相当な時間があったにもかかわらず、ハッと気がつくとしめ切りを過ぎてしまっているというH・G・ウエルズも筒井康隆も真っ青の超奇癖中の奇癖がコレ。ただし、過去へのタイムスリップは皆無で、数時間後の未来への移行しか起きないため、仕事のはかどるワケもなし。

なつやすみ(夏休み)

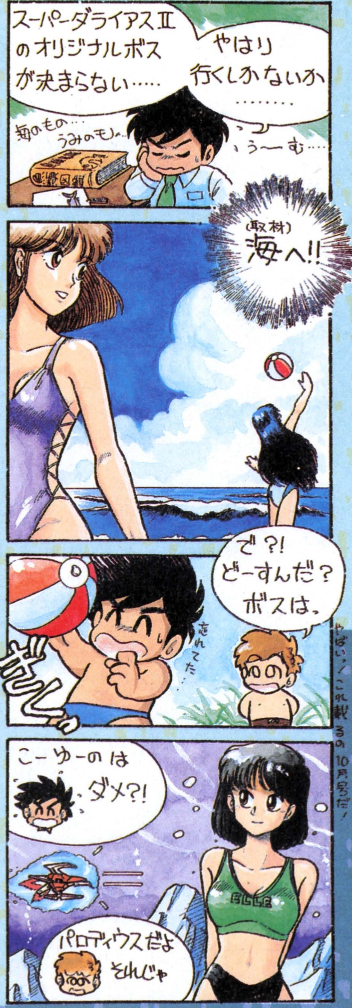
私が夏休みらしい夏休みを取ったのは高校3年の時が最後で、大学時代は研究室で、社会人になってからは開発室で夏を迎え、気がつくといつも秋になっている。

なまけもの(ナマケモノ)

アフリカに棲むナマケモノ科の動物。あまりに動作が緩慢なため、体にコケが生えることもあるとか。生き馬の目をぬくような当業界においてこういった人間はまれなのだが「自分のメインの仕事以外は新陳代謝しかおこなわない」という者は結構いて「弁当を食べたあとにゴミ箱に捨てるのがめんどうくさくて、気がつくと自分の周りで食べ残しの入ったコンビニ袋が十数袋異臭を放っていた」とか「梅雨時にマスターアップを迎え、帰るに帰れない生活を送っていたら、着たきりの無地のTシャツがカビで緑の斑点模様シャツになっていた」などの多忙なナマケモノ武勇伝は後をたたない。 (つづく)

『ダライアス』的ボスキャラとは!?

まんが/松田浩二



ソフトハウス インフォメーション

SOFT HOUSE INFORMATION

コナミ

次号あたりに、新作の発表がありそうだ。オリジナルか？ 移植か!? とても気になるところだけど、次号を期待して待っててね。

メサイヤ

『モトローダー』シリーズの最新作、『モトローダーMC』が発表された。12月発売予定でメディアはSCD、価格は未定。くわしい情報は、本誌P.127を見てね。

データウエスト

TOWNSで発売されたAVG『AYA』の移植が決定したぞ!! 11月発売予定で、メディアはSCD、価格は未定だ。もっとくわしい内容が知りたいっていうキミは、本誌P.126を見てくれ!!

NEC HE

NEC HEから11月に発売予定の、『メタモジュピター』。本誌でも紹介したとおり新感覚のSTGだ。このゲームのテーマは、「愛」と「調和」。単なる殺りくと破壊の繰り返しにならないことをコンセプトにしている。このテーマを受けて、ゲームミュージックを全面的にPSY・Sが担当することに決定。PSY・Sといえば、大ヒット曲「Friends or Lovers」や、映画「スウィート・ホーム」などの音楽を手掛ける以外にも、CF音楽などでも活躍。その斬新なアレンジと、ヒューマンな楽曲はこのゲームをバッチリ盛り上げてくれると思うよ。エンディングテーマには、相棒のCHAKAがヴォーカルとして参加することも決定しているぞ。

超期待だね!!



⬇松浦雅也
from PSY・S

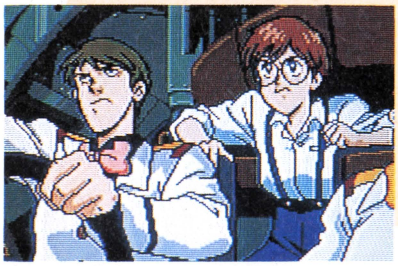
ハドソン

新作2本発表!!

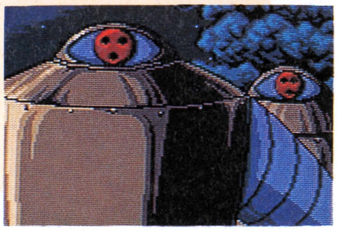
『ウインズ オブ サンダー』というSTGを11月頃に発売する予定。メディアはSCDで価格は未定。くわしい内容は、本誌P.111に載ってるぞ!! それからもう1本。8月号のサマーCESレポートで紹介した『ダンジョンエクスプローラー2』の日本発売が決定したぞ。まだ発売日、価格ともに未定だけど、くわしい情報が入りしだいバッチリ紹介するので楽しみにしててね。あと『ふしぎの海のナディア』の最新画面を入手したのでお見せしちゃうぞ!! じっくり鑑賞してね。

ナディア写真館



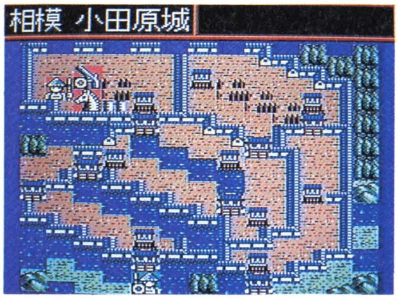






光栄

光栄のPCエンジン参入第1弾ソフトは、パソコンで発表された戦国SLG『信長の野望 武将風雲録』の移植。その画面写真がついに公開されたぞ！ ゲーム内容はオリジナルに忠実に移植されるため、画面のレイアウトやマップのデザインなども、基本的にはパソコン版と同じなのだ。



⬅さすがPCエンジン版だけに、グラフィックがキレイだね。



⬅発売は11月の予定。もうちょっとガマンしてね。

Time Schedule

タイムスケジュール

(込)消費税込み(無印は消費税含まず)
H/Huカード C/CDロム
SG/スーパーグラフィックス SCD/スーパーCDロム

ACT	AVG	SLG	PZG	A·PZG
アクション	アドベンチャー	シミュレーション	パズルゲーム	アクションパズルゲーム
RPG	A·RPG	SPG	STG	ETC
ロールプレイング	アクションロールプレイング	スポーツゲーム	シューティング	その他

発売日	ゲーム名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
9/11(金)	プロジェクトF	レーザーソフト	SCD	¥6,980(予)	SLG
9/18(金)	ZERO WING	ナグザット	C	¥7,800	STG
9/18(金)	ダンジョンマスター セロンズクエスト	ビクター音産	SCD	¥8,200	RPG
9/25(金)	ウィザードリィV	ナグザット	SCD	価格未定	RPG
9/25(金)	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	レーザーソフト	SCD	¥7,600	RPG
9/25(金)	炎の闘球児 ドッジ弾平	ハドソン	H	¥6,500	SPG
9/25(金)	LOOM	ビクター音産	SCD	¥8,000	AVG
9月上旬	TRAVELエプル	RIOT	SCD	¥6,980	ACT
9月中旬	エグザイルII ～邪念の事象～	RIOT	SCD	¥7,200	A·RPG
9月下旬	スライムワールド	マイクロワールド	SCD	価格未定	ACT
9月末	シェイプシフター 魔界英雄伝	ビクター音産	SCD	¥7,400	ACT
9月予定	テラクレスタII マンドラーの逆襲	ニチブツ	H	¥6,900	STG
10/1(木)	YAWARA!	ソフィックス	SCD	¥6,900	ETC
10/2(金)	激写ボーイ	アイレム	H	¥7,000	ACT
10/2(金)	スターモビール	ナグザット	SCD	¥7,200(予)	PZG
10/2(金)	らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流！	メサイヤ	C	¥7,200	ACT
10/9(金)	ザ・プロ野球SUPER	インテック	SCD	¥6,800	SPG
10/10(土)	クイズ殿様の野望	ハドソン	SCD	¥6,200	ETC
10/10(土)	パワースポーツ	ハドソン	H	¥6,500	SPG
10/23(金)	銀河お嬢様伝説ユナ	ハドソン	SCD	¥6,800	AVG
10月予定	キタイダン00(ダブルオー)	RIOT	SCD	価格未定	STG
10月予定	スナッチャー	コナミ	SCD	¥7,800(予)	AVG
10月予定	PCココロン(仮)	シュールドウェーブ	SCD	価格未定	ACT
10月予定	ファイヤープロレスリング3 レジェンドバウト	ヒューマン	H	価格未定	SPG
11/20(金)	シムアース	ハドソン	SCD	¥6,800	SLG
11/20(金)	PC原人シリーズ PC電人	ハドソン	H	¥6,500	STG
11月上旬	超兄貴	メサイヤ	SCD	¥7,200	STG
11月下旬	GODS	PCM complete	SCD	価格未定	ACT
11月予定	AYA	データウエスト	SCD	価格未定	AVG
11月予定	ゴッドパニック 至上最強軍団	テイチク	SCD	¥6,800(予)	STG
11月予定	断層都市ストレイロード	I.G.S	SCD	価格未定	RPG
11月予定	TECMO WORLD CUP スーパーサッカー	メディアリング	SCD	¥7,800(予)	SPG
11月予定	信長の野望 武将風雲録	光栄	SCD	価検未定	SLG
11月予定	ブランダーズ	I.G.S	SCD	¥9,700	RPG
11月予定	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	SCD	価格未定	RPG
11月予定	レミングス	サン電子	SCD	¥7,200	PZG
秋/予定	オフ ザ ウォール	テンゲン	H	価格未定	ETC
秋/予定	太閤記	アスク講談社	C	¥8,500	SLG
秋/予定	マーブルマッドネス	テンゲン	H	価格未定	ACT
12/4(金)	桃太郎伝説外伝 第1集	ハドソン	H	¥6,500	RPG
12/11(金)	ボンバーマン'93	ハドソン	H	¥6,500	ACT
12/23(水)	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	ハドソン	SCD	¥7,200	RPG
12月予定	井上麻美(仮)	ハドソン	SCD	¥5,800(予)	ETC
12月予定	イメージファイトII	アイレム	SCD	価格未定	
12月予定	サークI・II	RIOT	SCD	価格未定	A·RPG
12月予定	スーパーダライアスII	NECアベニュー	SCD	価格未定	STG
12月予定	ゼロヨンチャンプII	メディアリング	SCD	¥7,800(予)	SPG
12月予定	超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング	メサイヤ	SCD	価格未定	SLG
12月予定	モトローダーMC	メサイヤ	SCD	価格未定	ETC
年末	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会(仮)	ナグザット	SCD	価格未定	SPG
年末	ネクスザール	ナグザット	SCD	価格未定	STG
年末	フォーセット アムール(仮)	ナグザット	SCD	価格未定	ACT
年末	ブライII	リバーヒルソフト	SCD	価格未定	RPG
年末	横山光輝 真・三国志 一天下は我に一	ナグザット	C	価格未定	SLG
年末	スーパーシュヴァルツシルトII	工画堂スタジオ	SCD	価格未定	SLG
年末	21エモン	NEC HE	H	価格未定	ETC
年末	メタモジュピター	NEC HE	SCD	価格未定	STG
冬/予定	魔物ハンター妖子 ～遠き呼び声～	メサイヤ	SCD	価格未定	ETC
4月予定	チャンピオンシップ・ラリー(仮)	インテック	SCD	価格未定	SPG
春/予定	おたくの星座 THE BEST VERSION	パック・イン・ビデオ	SCD	価格未定	RPG
春/予定	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	SCD	価格未定	RPG
春/予定	スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	SCD	価格未定	RPG
春/予定	FRAY	マイクロキャビン	SCD	価格未定	ACT

■発売日未定のソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
RPG原人	ハドソン	H	RPG
アルガノス	インテック	SCD	A·RPG
イースIV	ハドソン	SCD	RPG
インペリアル・フォース	システムソフト	SCD	SLG
ウインズ オブ サンダー	ハドソン	SCD	STG
宇宙戦艦ヤマト	ヒューマン	SCD	SLG
A列車で行こうIII(AIII)	アートディンク	SCD	SLG
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定	STG
巨大アリの恐怖 It came from the Desert	ビクター音産	C	AVG
芸者ウォーリアーズ	タイトー	C	ACT
ゲイングランド	NECアベニュー	SCD	ACT
THE LEGEND OF XANADU -風の物語-	日本ファルコム	SCD	RPG
JP LEAGUE	クリーム	H	SPG
ストライダー飛竜	NECアベニュー	未定	ACT
スノーブラザーズ	ナグザット	SCD	ACT
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	STG
ダンジョンエクスプローラー2	ハドソン	SCD	RPG
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	H	STG
DOUBLE DRAGON II	ナグザット	SCD	ACT
チキチキボーイズ	NECアベニュー	SCD	ACT
TVスポーツ・スペシャル	ビクター音産	SCD	SPG
天地を喰らう	NECアベニュー	SCD	ACT
眠れぬ夜の小さなお話	NEC HE	SCD	ETC
パチ夫くん 幻の伝説2(仮)	ココナッツ・ジャパン	SCD	ETC
パワーテニス	ハドソン	H	SPG
ピーターパックラット	テンゲン	H	ACT
フィーンドハンター	ライトスタッフ	SCD	A·RPG
50th(フィフティス)	テイチク	SCD	RPG
ふしぎの海のナディア	ハドソン	SCD	ETC
フラッシュエンジェルス	NEC HE	SCD	RPG
ヘルファイアー	NECアベニュー	H	STG
ホームデータの囲碁(仮)	ホームデータ	H	ETC
ホーリーナイト	アスミック	SCD	AVG
ホッパーキャット	NEC HE	H	ACT
ホラーストーリー	NECアベニュー	SCD	ACT
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	H	A·PZG
盟約の定義	ヒューマン	H	RPG
ラストハルマゲドンII(仮)	ブレイングレイ	SCD	RPG
ラプラスの魔	ヒューマン	SCD	RPG
レインボーアイランド	NECアベニュー	SCD	ACT
ロードランナーII	ハドソン	H	A·PZG
ワードナの森	NECアベニュー	SCD	ACT

再販情報：『ロードス島戦記』(ハドソン／¥7,200)が9月18日に再販されるぞ。
『ドラゴンナイトII』(NECアベニュー／¥7,400)は9月25日に再販が決定。

次号予告

勝PCエンジン 11月号は 9月30日(水)発売！

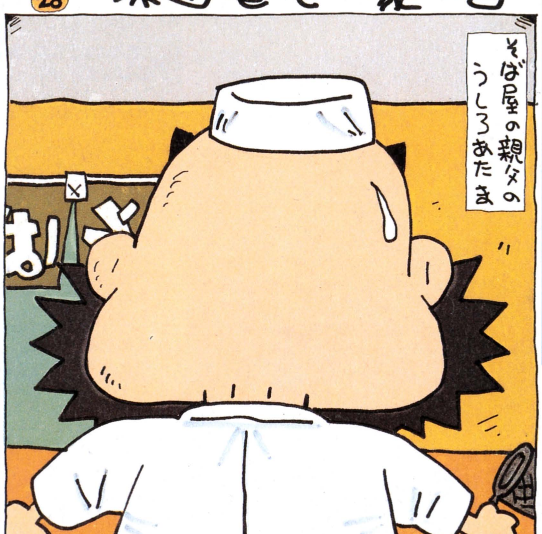
豊作の秋に贈る11月号はこれでもかっ、てほどに充実しているぞ！　オールソフト㊒レビューカタログVol.2（1990年版）と『銀河お嬢様伝説ユナ』の描き下ろし大型ポスター。この豪華2大付録に加え、超大型㊙タイトルの発表が2つも！　さらに、大人気の『スナッチャー』、『英雄伝説Ⅱ』の特別企画も予定。これは、買い逃すと泣くに泣けない1冊になりそうだね。

ライター募集

㊕では、PCエンジン、メガドライブ等のゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文（800字以上）を同封のうえ、編集部までお送りください。

●電話での問い合わせは、受けつけておりません。

れんさいマンガ ㉘ 楽田(らくだ)亀丸一家(かめまるいっか)の一日(いちにち)



参考文献：安楽庵策伝和尚の生涯/関山和夫(法蔵館)、男ごころ/丸谷才一(新潮社)

コンプファミリー テレホンネット

横浜
045(541)0000
大阪
06(700)5599
高松
0878(33)6700

コミックコンプ月間だよ！
8/末～9/6　宇宙英雄物語
9/7～9/13　銀河戦国群雄伝

おたよりのあて先

〒162　東京都新宿区
新小川町1-14　NAOビル
㊕PCエンジン「○○」係

EDITORS' TOPICS

健康に目覚めたもんで、ビタミンCとカルシウムを摂取するよう心がけたのに、オリンピック夜ふかしで、時差ボケがヒドくて……。編集者得意の不健康ネタでした。（後）

先日、今年初の海水浴に行った。あいにく曇り空で肌寒く、連れは貝なんか掘り始めちゃた。私もしかたなくやってみたんだけど、これが意外に大漁で面白かったよ。（由）

まさに悪夢の7連敗を乗り越えたタイガース。まさに4完投3完封の野田サマのおかげです。八木サマも本調子をとり戻しつつあるし、あとは田村ドノを待つばかり…。（松）

コミケのカタログを見てたら、P.H.の同人誌（と思われる）ものが10以上見つかったの。けっきょく全部買っちゃったけどね（笑）。（らんちゃん、御結婚おめでとう！　㋨）

ようやく㊕メガドライブ創刊号の作業が終わりました。いろいろと応援してくれた読者の皆様ありがとうございました。この場を借りて御礼を申し上げます。（㋕）

お尻が筋肉痛です。べつに大人になっちゃったわけではありません。歩きづらくてつらいです。ほみょほみょしてます。かっこわるいです。でも、少し気持ちいいです。（希）

ついに秋競馬が始まる。トウカイテイオーは復活できずに、マックイーンもダメ。さあ、いよいよオマエの登場だ、ナイスネイチャ！　GⅠ連覇だ。（祈！　阪神優勝の㊆）

連載「愛のタニシ劇場」
僕は編集部のみんなから、イジメられています。ライターのMさんには頭をどつかれ、机も占領されています。これも愛なのネ。（つづく）　（寺）

派手に転んでアゴから血がでた今日この頃。まわりの人達は、昔の女に突き飛ばされたとウワサしている。痛い思いをして話題と笑いを提供した私の立場は…。（M）

先日、社内で『ストⅡ』大会があった。優勝したのは知る人ぞ知るZ佐藤くん。ボクも自信はあったのになぁ。やっぱりプロのゲーマーには勝てないや。（ケン使いの㋒）

STAFF

[Editor in Chief]後藤靖彦[Managing Editor]渡邊由彦[Editors]松本剛・北山のり子・窪田剛・高野希義・藤原保・寺岡利直・有永真仁・小畑雄二・化石ハウス・ジャングルファクトリー・超音速・柏原康雄・徳田直巳・松崎啓太郎・羽根正人[Writers]中村泰宏・川ロー・増島健・遠藤まゆり・羽岡義晴・森田慶子・佐藤裕志・小西晃治・菊池武史・東千里・本内新太郎・大迫亨・清水拓・堀慎二郎・新木伸・蓮川龍司郎・田中俊太郎・宮脇育子・高橋和広[Photographers]林久平・倉部和彦・分部辰浩・林克典・伊豆倉守一・加藤幸広・庄司康治・中村英良[Designers]ディレクション・ナカ・アイル企画・サーティーツー・沢田昭彦・今野享子・斉藤和代・星山英夫・小出高義・大曽根晶子・グァバモリオカ・小松崎祐子

月刊 勝PCエンジン

1992年10月1日
特別定価520円（本体505円）
雑誌コード　13575-10

発行人／佐藤辰男
編集人／後藤靖彦
発行所／角川書店
住所／〒102　東京都千代田区富士見町2-13-3
（編集部）03-5228-1741（販売部）03-3817-8523（広告部）03-3817-8425
印刷所／凸版印刷

※次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受けつけておりません。ご了承ください。

T1013575100524

凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌コード13575-10

月刊 PCエンジン 1992 10月号
1992年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻第11号通巻47号
発行所 角川書店
発行人・佐藤辰男 編集人・後藤靖彦
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部☎03(3817)8523 編集部☎03(5228)1741
特別定価520円(本体505円)